RECENZJA MEDAL OF HONOR:

EUROPEAN ASSAULT

KILLER 7

RECENZJA 7 SMITHÓW, JEDNA CHORA GRA

RECENZJA BRUCE WAYNE RZĄDZI

BATMAN BEGINS

• PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • PSP • NDS • PS ONE • GAMEBOY

nextPLUS

LIPIEC 2005 (07/2005)

nr 78 cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Gizmondo, Scarface, Hitman: Blood Money, King Kong, Dragon Quest VIII, Lumines, Call of Duty: Big Red One

RECENZJE: Madagascar, Conspiracy, Spikeout Battle Street, Dead to Rights II, Alien Hominid, MotoGP4, Formula One 2005, Brave, Raze's Hell, S.C.A.R., Juiced, GTA: San Andreas na Xboxa, Atelier Iris: Eternal Mana, Yoshi Touch & Go i inne

SPECJAŁ: Druga część relacji: Electronic Entertainment Expo 2005

TEKKEN 5

- NAJLEPSZA GRA NAMCO OD CZASU SOUL CALIBURA
- ZAPROSZENIE NA WIELKI TURNIEJ TEKKENA W POLSCE
- KONKURS: WYGRAJ BEZPOŚREDNIE WEJŚCIE DO FINAŁU

Independent Press

ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

odtwarzacze MP3, DVD
i inny strzęt Audio-wideo

www.ultima.pl

ULTIMA

Świ... ...zne/ Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery
zawsze pierwsze u nas!

zamówienia przedpremierowe to:
pierwszeństwo dostawy
niższe ceny

PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

Nowe, cieplutkie ceny !

N-Gage

699 zł super CENA

N-Gage
+ gra

749 zł

?

MP3 Erggotech
U22 128 MB

169,90 zł

Twoja cena: 169,90 zł

PlayStation 2
+ karta pamięci 8 MB Sony

749 zł

Twoja cena: 749 zł

PlayStation 2
+ gra - gratis

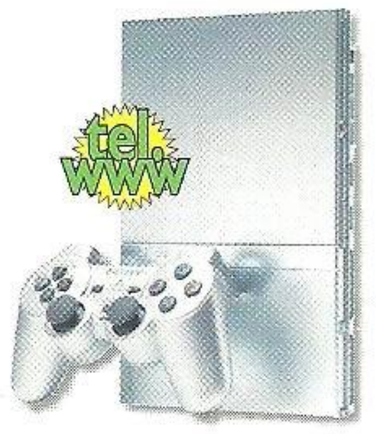
699 zł

?

Twoja cena: 699 zł

PlayStation 2
silver

tel.
www



Twoja cena:
tel./www

PLAYSTATION 2

BATMAN BEGINS	185
BROTHERS IN ARMS	199
BURNOUT 3	185
COLIN 2005	199
CONSTANTINE	199
DANCING STAGE FEVER + Mata BigBen	179
DEATH BY DEGREES	229
DEF JAM Fight for NY	185
DEVIL MAY CRY 3	185
DISGAEA	199
EYETOY ANTIGRAV	179
EYETOY Play 2 + kamera	129
FIFA 2005	185
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
FULL SPECTRUM WARRIOR	219
GOD OF WAR	189
GRAN TURISMO 4	179
GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony	299
GTA: San Andreas	199
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.)	119
HUGO CANNONCRUISE (polska wersja jez.)	119
LEGO STAR WARS	179
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie + koszulka	179
MERCENARIES	229
METAL GEAR SOLID 3	179
MIDNIGHT CLUB 3	189
MORTAL KOMBAT Deception	185
MOTO GP 4	229
NANOBREAKER	239
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	199
PROJECT SNOWBLIND	229
PSI-OPS	189
PUNISHER	219
RAINBOW SIX 3	179
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
SINGSTAR POPWORLD + mikrofony	219
SINGSTAR Party + mikrofony	179
SOCOM II + headset	199
SPLINTER CELL: Chaos Theory	179
STAR WARS: Episode III	199
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	219
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
TOTAL CLUB MANAGER 2005	149
UEFA CHampions League 2005	185
URBZ: Sims in the City	169
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARC The Twilight Spirits	99
AUTOMODELLISTA	79
BLOODY ROAR 4	79
BURNOUT 2	77
CALL OF DUTY Finest Hour	99
CASTELVANIA: Lament of Innocence	79
CATWOMAN	77
COLIN 04	89
CONFLICT DESERT STORM 2	77
DANCING STAGE FEVER	119
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DOWNHILL DOMINATION	69
DRAKENGARD	59
DRIVER 3	99
ENTER THE MATRIX	99
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	139
FI 2004	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
GETAWAY	77
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	77
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
GRANDIA 2	89
GTA: Vice City	119
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HAUNTING GROUND	129
HEAD HUNTER: Redemption	99
JAK 2	77
JAK 3	77
KILLZONE	77
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
METAL GEAR SOLID 2 Sons of Liberty	99
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
MONSTER HUNTER	129
MOTO GP 3	77
NFS Underground	77
ONIMUSHA 3	119
PRINCE OF PERSIA Sands of Time	139
PRO EVOLUTION SOCCER 4	139
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 2	77
RATCHET & CLANK 3	77
RAYMAN 3	99
RICHARD BURNS RALLY	79
SECOND SIGHT	79
SERIOUS SAM	39
SHADOW OF ROME	99
SILENT HILL 4	119
SIMS Poza Domem	77
SINGSTAR POPWORLD	119
SOCOM II	77
SPIDER-MAN	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	119
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SPY VS SPY	139
SSX 3	77
STAR TREK: Shaterred Universe	39
SUIKODEN IV	99
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	69,90
TENCHU: Wrath of Heaven	77
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	77
UNDER THE SKIN	119
VIEVTIFUL JOE 2	129
X-MEN LEGENDS	119
XIII	59
WARHAMMER 40 000	69
WOLFENSTEIN	77
WRC 2: Extreme	77
WRC 3	77
WRC 4	77
WWE: Here Comes The Pain	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel.,www
Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force + GT Concept	599
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	69
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Mata BigBen + Dancing Stage Fever	179
Max Drive - USB Flash Memory	135
Max Media Player	45
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	39
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	9,90
S-Video do 3 konsol + switch	39

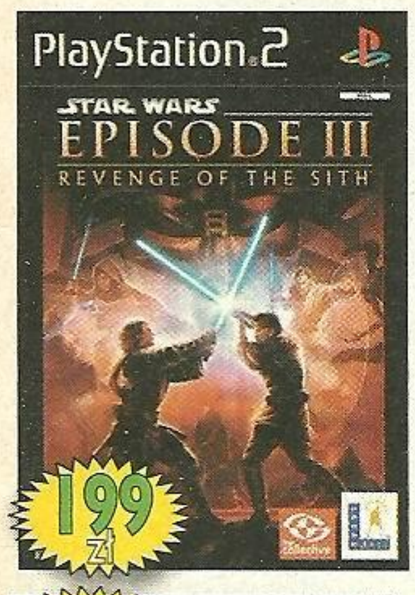
PLAYSTATION PORTABLE

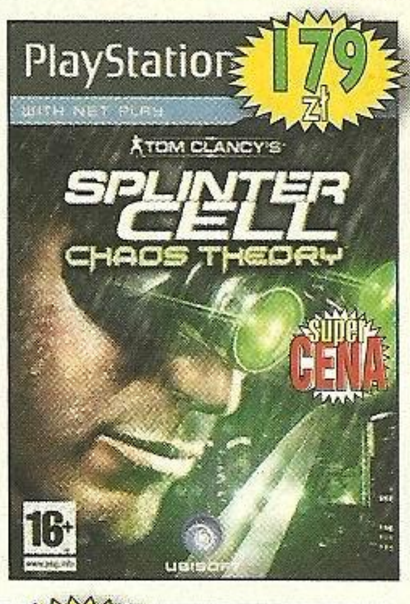
APE ESCAPE	229
ATV OFFROAF FURY	229
DARKSTALKERS	229
DYNASTY WARRIORS	259
FIFA SOCCER	259
LUMINES	239
METAL GEAR ACID	229
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED RIVALS	259
RIDGE RACER	229
TWISTED METAL HEAD-ON	229
UNTOLD LEGENDS	229
WIPEOUT PURE	229
WORLD TOUR SOCCER	229

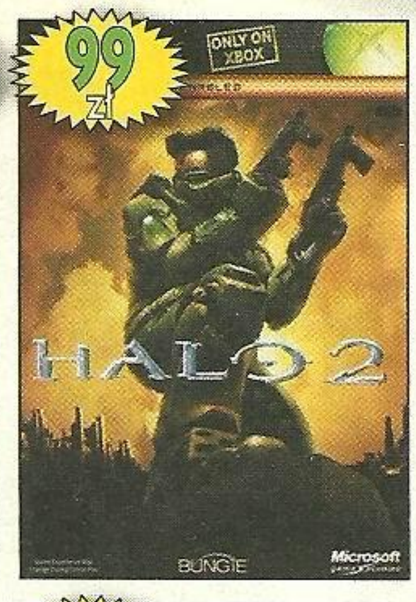
Akcesoria:

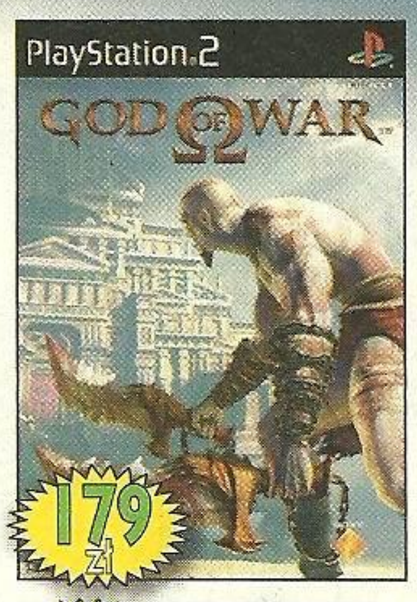
PSP Value Pack JAP	1299
Protector Kit	69

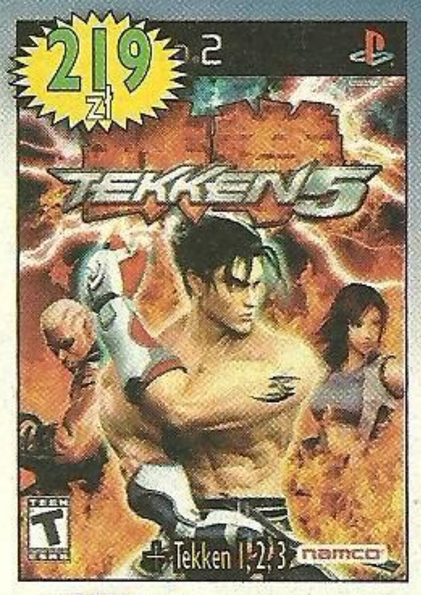
specjalny newsletter – pierwszy dowiedz sie o preorderze na Xboxa 360! – tylko na www.ultima.pl!

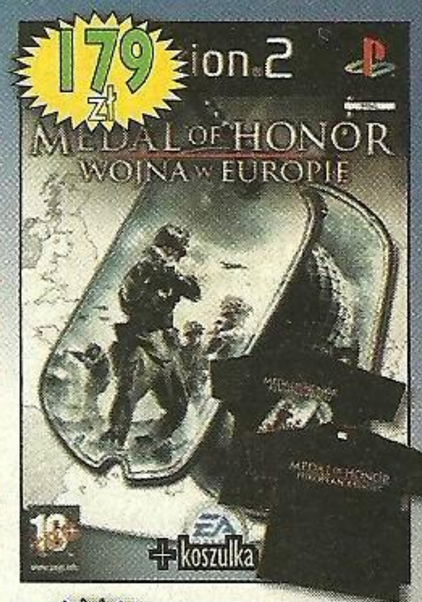


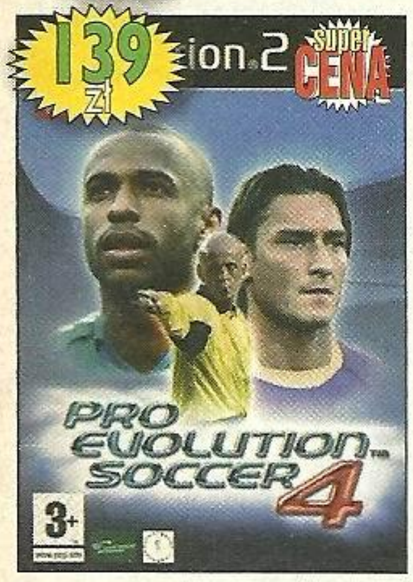


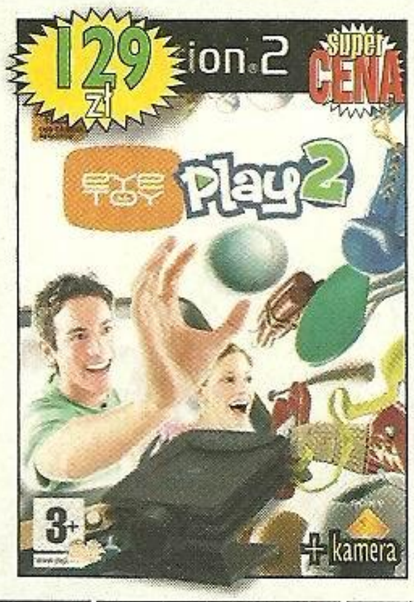


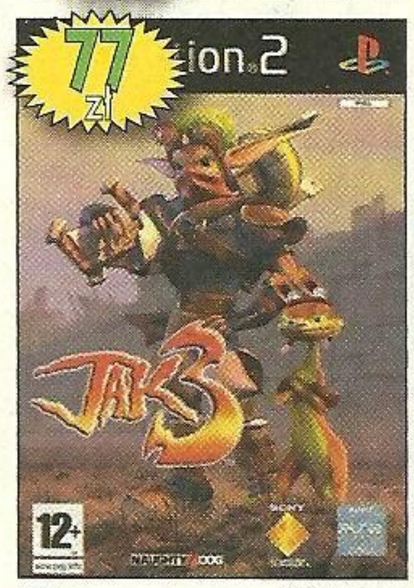


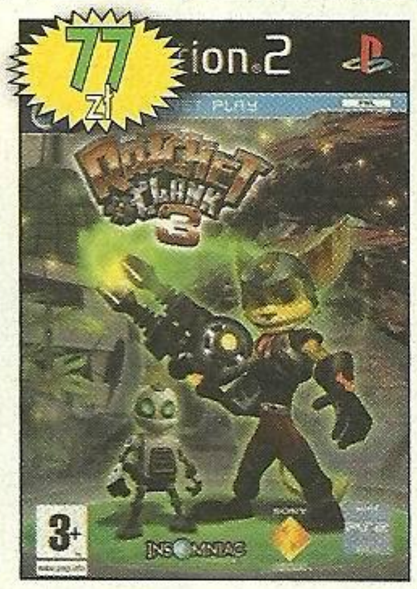


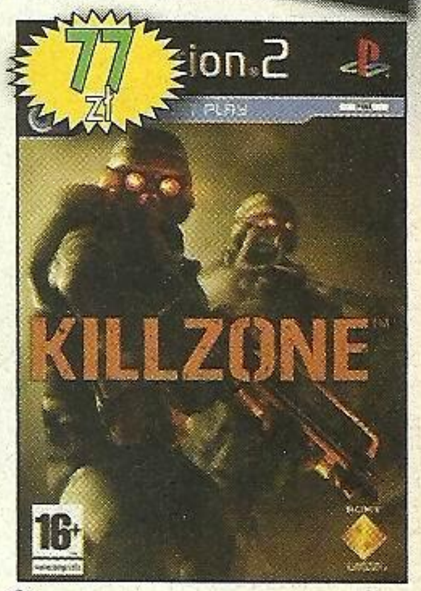


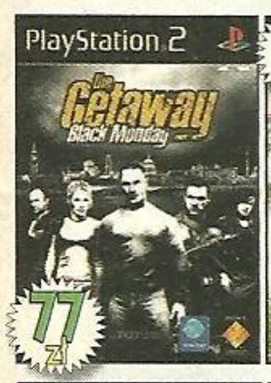


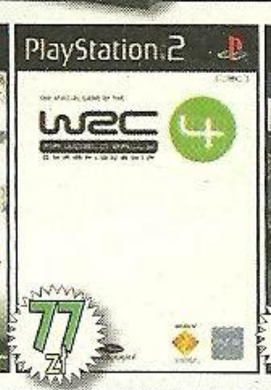


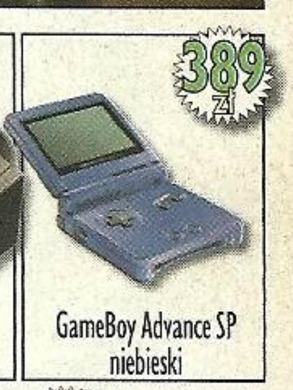


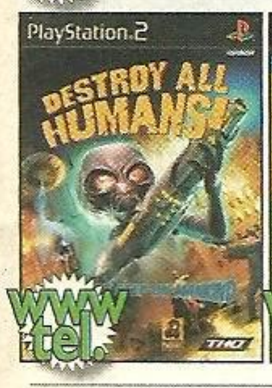


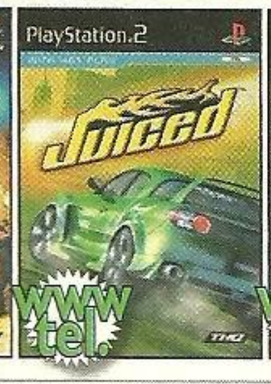


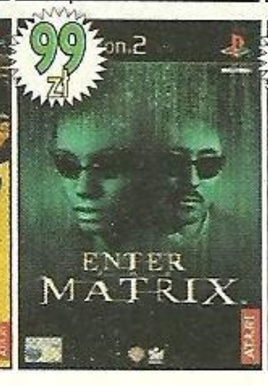


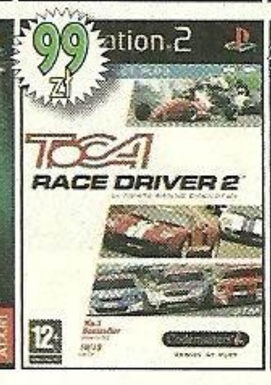


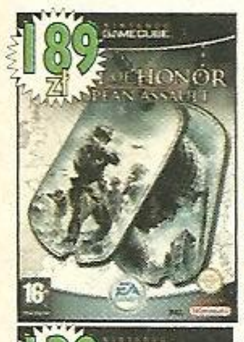












PLAYSTATION/PS ONE

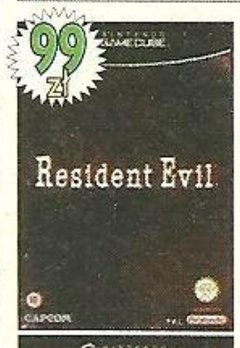
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY VIII	119
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR I	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR I	29,90
WORMS ARMAGEDDON	39

Akcesoria:

PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90

GAMECUBE

007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FIGHT NIGHT: Round 2	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
IKARUGA	139
MARIO KART DOUBLE DASH	79
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY	79
MARIO PARTY 4	139



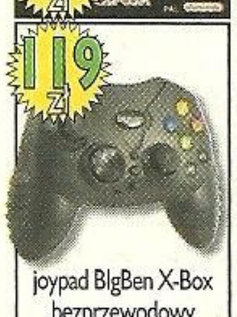
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	149
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	229
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
RESIDENT EVIL 4	219
SONIC HEROES	119
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	219
ZELDA Wind Waker	139

Promocyjne ceny:

007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2004	79,90
F-ZERO	119
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
PIKMIN	99
RESIDENT EVIL I	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59
X-MEN: Next Dimension	59

X-BOX

007: Everything or Nothing	77
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
FIFA 2004	79
HALO 2	99



joypad BigBen X-Box bezprzewodowy

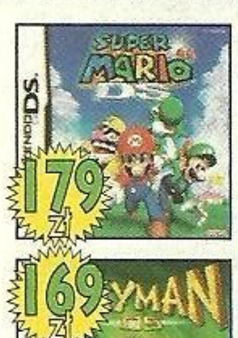
joypad BigBen X-Box

torba naramienna X-Box

HALO 2 + XBox Live!	319
LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MEDAL OF HONOR: Frontline	79
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
MERCENARIES	239
MORTAL COMBAT: Deception	209
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PRO EVOLUTION SOCCER 4	159
ODDWORLD: Stranger's Wrath	189
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SPLINTER CELL: Chaos Theory	239
SSX 3	79
STAR WARS: Episode III	229
STAR WARS: KOTOR II	239
UEFA Champions League 2005	199
UNREAL CHAMPIONSHIP	189
X-Box	799
Joypad SX BigBen	89
Joypad XS BigBen bezprzewodowy	125
RGB Scart + Optic Out	72
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	139
FINAL FANTASY TACTICS	169
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
LEGO STAR WARS	179
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
METAL SLUG ADVANCE	199
METROID FUSION	99
NFS: Underground 2	139
ONIMUSHA TACTICS	69
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Emerald	199
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
RETURN OF THE KING	119



SIMS: Bustin Out	119
TONY HAWK Underground 2	199
ZELDA Mihish Cap	189
GAMEBOY ADVANCE SP	389
Advance Game Port	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel	5?

NINTENDO Dual Screen

ASPHALT URBAN	169
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Underground 2	139
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	169
RIDGE RACER	179
SUPER MARIO 64	179
WARIO WARE TOUCHED	179

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen	649
Pudelka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Zasilacz	29
Zasilacz samochodowy	45
Zestaw akcesorii (pudelka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

A zatem... Nabrali nas? Piękne i obszerne prezentacje, które oglądaliśmy na E3 były jedną wielką przykrywką dla faktu, że żaden z producentów konsol nie ma jeszcze gotowego sprzętu nowej generacji, a jedynie efektowne i błyszczące obudowy? Microsoft swoje nowe gry prezentował na dozbrojonych Macach (czyli devkitach Xbox 360), trailery gier na PlayStation 3 były jedynie renderowanymi filmami i chyba najlepiej w moich oczach wypadło Nintendo, które nie wzięło udziału w lansowaniu się na siłę, choć „krzywo stojące pudełko" (copyright by Adrian Chmielarz) to wszystko, na co było stać Wielkie N. Widać za wcześnie, na odkrywanie wszystkich kart.

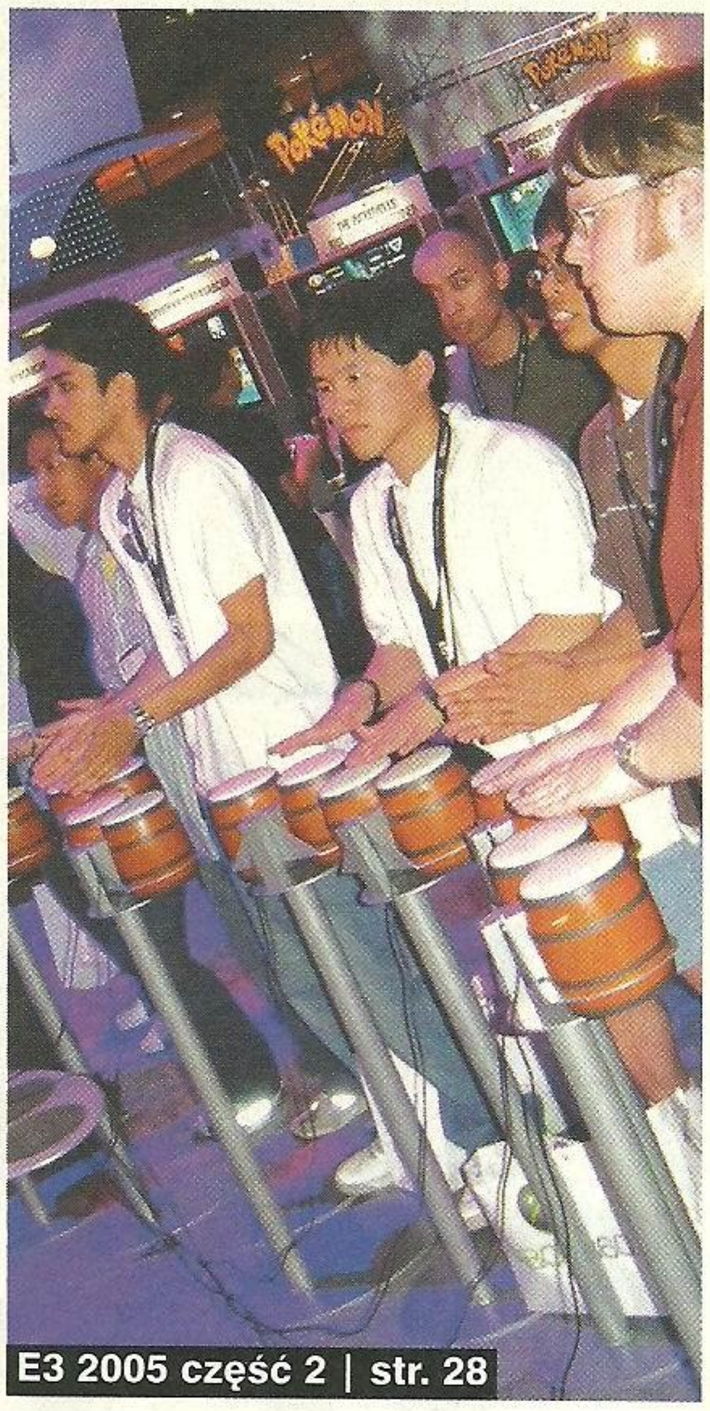
„Jak to?" – zakrzyknie niejeden z Was czytając te słowa. „Przecież Phil Harrison twierdzi, że wszystkie trailery gier zostały przygotowane w oparciu o specyfikację techniczną PS3 i właśnie tak będą wyglądać gry nowej generacji!". Przez grzeczność nie zaprzeczę. Ba, chciałbym, żeby tak było. Ale specyfikacja chipów graficznych to jedno, a ruszenie takiego potwora, jak Killzone nowej generacji w czasie rzeczywistym, to drugie. Bo specyfikacja chipa nie uwzględnia takich szczegółów jak algorytmy Sztucznej Inteligencji, czy choćby zaawansowana fizyka świata, którą konsola też przecież musi liczyć. Krótko mówiąc – nie wierzę, że Killzone na PS3 będzie tak wyglądał w akcji. Jestem w stanie wyobrazić sobie, że kilka najnowszych chipsetów Nvidii połączonych szeregowo jest w stanie wygenerować w czasie rzeczywistym taką animację, jak wspomniany trailer Killzone, ale jeśli to ma być interaktywna gra... Nie daję wiary. Ale jeśli tak będzie (a cały czas łudzę się, że tak), zjem z radości ten numer enplusa. Macie moje słowo.

Standardowo wakacje to okres posuchy, nie inaczej jest i w tym roku. Choć kilka dobrych rzeczy się znalazło. Tekken 5, nowy Medal of Honor, Batman, Killer 7 i długo wyczekiwane GTA: San Andreas na Xboxa to niewątpliwie gwiazdy numeru i właśnie te pozycje proponujemy sprawdzić w lipcu. Przemodelowaliśmy nieco NEONa, by lepiej się go czytało. Do pisania dla Neo Plus wrócił też nasz (i Wasz) ulubiony Adrian Chmielarz i choć zarzeka się, że nie wie, czy na stałe – spróbujemy go przycisnąć. Z radością też zapraszamy do udziału w eliminacjach do pierwszej polskiej edycji słynnego King of Iron Fist Tournament, czyli turnieju Tekkena o tytuł Króla Żelaznej Pięści, a dwie dzikie karty na finał możecie zdobyć biorąc udział w naszym konkursie. Impreza zapowiada się znakomicie, a nagroda robi wrażenie. Szlifujcie swoje umiejętności przed eliminacjami i nie zapomnijcie zajrzeć do kiosków pod koniec lipca, po sierpniowy numer Neo Plus – za miesiąc wracamy wraz z kolejnym numerem.

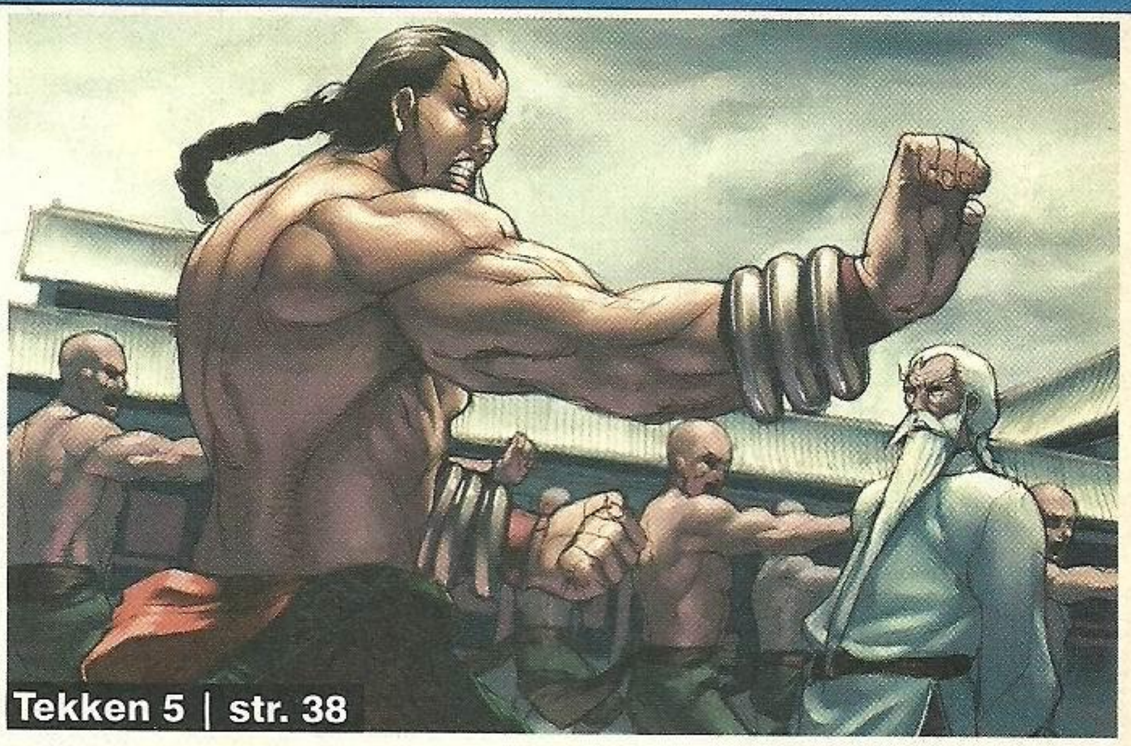
Gulash ■ ■

Robocza muza: Staind – Break The Cycle, Limp Bizkit – The Unquestionable Truth, Chemical Brothers – Push The Button &... Lumines!

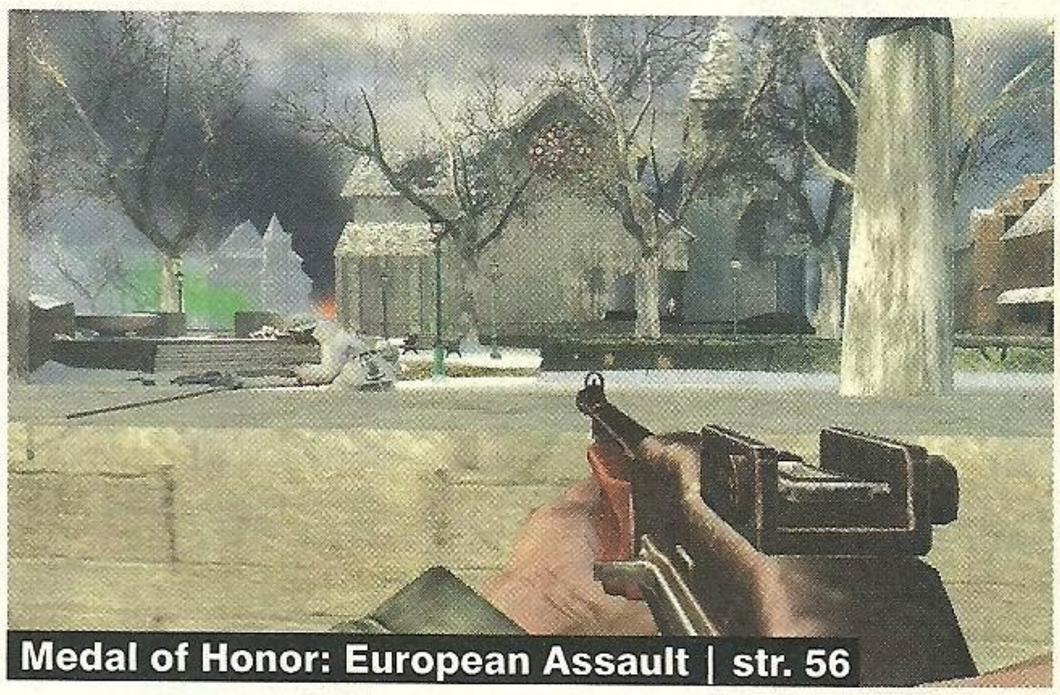
Megalove: Asik & Olo &... Eryś! Summertime, spa, sea & love!



E3 2005 część 2 | str. 28

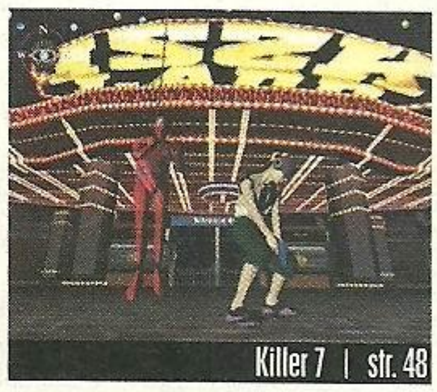


Tekken 5 | str. 38

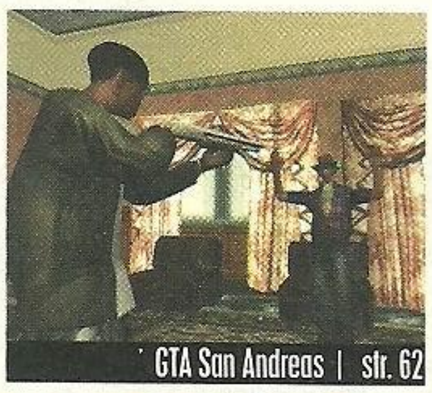


Medal of Honor: European Assault | str. 56

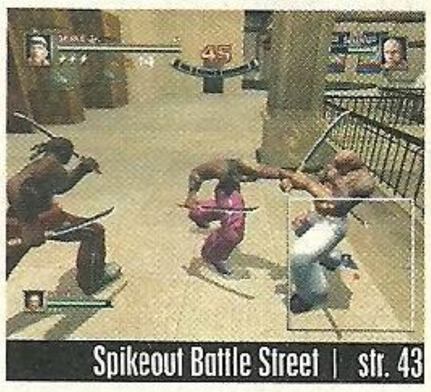
Batman Begins | str. 44



Killer 7 | str. 48



GTA San Andreas | str. 62



Spikeout Battle Street | str. 43

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Relacja z Electronic Entertainment Expo 2005 – część 2 28
Dokończenie naszej relacji z najwspanialszej wystawy w galaktyce.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Gizmondo 06
Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta? Kolejna przenośna konsola wchodzi do gry...

Scarface: The World is Yours ... 10
Tonny Montanna zmartwychwstał i zamierza zemścić się na swoich oprawcach. Pomożecie?

Peter Jackson's King Kong 14
Wywiad z autorami King Konga i premierowy obrazek wielkiej małpy!

Lumines 16
To bezsprzecznie jeden z najlepszych tytułow na PSP. Już gramy + wywiad z twórcą gry, Tetsuyą Mizuguchim!

Next-Gen News 26
E3 to dopiero początek wojny konsolowej. Co dalej z nową generacją?

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Advent Rising 52
Alien Hominid 47
Atelier Iris: Eternal Mana 53
Batman Begins 44
Brave 54
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction ... 42
Dead to Rights II 46
Digimon World 4 50
Finny The Fish 50
Juiced 60
Formula One 2005 47
Grand Theft Auto: San Andreas.. 62
Killer 7 48
Knight Rider 2 50
Madagascar 36
Medal of Honor: European Assault 56
MotoGP4 50
Raze's Hell 55
Sonic Collection 42
Spikeout Battle Street 43
Squadra Course Alfa Romeo 51
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee 63
Tork: Prehistoric Punk 63
Tekken 5 38
TT Superbikes 61
World Snooker Championship 2005 63
Yoshi Touch & Go 63

STAŁE
Stałe działy w magazynie

NEON 64
Deczko przemodelowany. Sami zobaczcie.

Fight Club 66
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

PS one Zone 68
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki – latamy, latamy...

Retro 70
Zaczynamy pasjonującą podróż przez kultowy świat konsol.

Hardcore 73
Kiedy gry stają się obsesją, czyli do czego zdolny jest człowiek.

Online World 74
Więcej o nowym Xbox Live oraz wieści z sieciowego frontu.

Tipsy 74
Kody i sztuczki.

Archiwalia 78
Brakuje jakiegoś numeru?

FAQ & Forum 80
Banan odpowiada na listy.

Retrospekcja 82
Pięć lat temu w Neo Plus.

Podróż z Zoo, do Zupełnie Nowego Miejsca

DREAMWORKS

MADAGASKAR™

Opowieść o lwie, zebrze, żyrafie i hipopotamie. Tych czworo dobrych przyjaciół przypadkowo trafia do dżungli Madagaskaru, po tym jak oddział przebiegłych pingwinów ucieka z ZOO...

Graj jako Alex, Marty, Gloria, Melman, możesz też zostać jednym z Pingwinów.

Filmowa przygoda przeniesiona do wspaniałej gry.

Tylko w grze spotkasz zupełnie nowe postaci, w miejscach niespotykanych w filmie!

Ryk, kopnięcie, skok i obrót - naucz się, jak przetrwać w dzikiej dżungli.

Gra na komputery PC w polskiej wersji językowej. Już od lipca w sprzedaży.

ACTIVISION

activision.com

www.madagascar-thegame.com

PlayStation 2 · XBOX · NINTENDO GAMECUBE · NINTENDO DS · GAME BOY ADVANCE · PC CD

3+ www.pegi.info

Madagascar TM & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game code © 2005 Activision, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. "Star Wars" and the "Jedi" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and/or other countries and are used under license from Sony Computer Entertainment Inc. The Xbox logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "NINTENDO GAMECUBE," "GAME BOY ADVANCE," "NINTENDO DS," LEGO, GAME BOY ADVANCE, AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Game Boy Advance and Nintendo DS versions developed by VICARIOUS VISIONS. Console versions developed by Toys for Bob. PC version developed by Beenox. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Wyłączna dystrybucja w Polsce: L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 W-wa, tel./fax (0-22) 651 73 (od 24 do 26) • www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

GIZMONDO

▶ Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta?

Cywilizowana część Europy już mogła własnoręcznie przekonać się, ile jest wart trzeci gracz w wojnie na poletku handheldów. Czy Gizmondo to groźny rywal, a może tylko następca Nokii na trzecim miejscu? W każdym razie warto przyjrzeć się propozycji Tiger Telematics.

Droga tego połączenia konsoli do gier i palmtopa na sklepowe półki była dość długa i wyboista. Pierwotnie premiera miała odbyć się jesienią ubiegłego roku. Jednak problemy z produkcją sprawiły, że Gizmondo na swój własny, brytyjski rynek trafiło dopiero 19 marca. Kolejne dwa miesiące zajęło Gizmondo Europe (oddział Tiger Telematics) przygotowanie startu maszynki we Włoszech, Hiszpanii, Niemczech, Francji oraz Skandynawii. Dlaczego tyle to trwało? O tym później.

Jeśli uważaliście, że pod względem możliwości PSP, to prawdziwy potwór, Gizmondo zrewiduje Wasze poglądy. Przynajmniej tak to wygląda na papierze, gdyż wykorzystanie potencjału to osobna kwestia. Dość pokracznie wyglądająca obudowa skrywa w swym wnętrzu procesor ARM9 Samsunga taktowany zegarem o częstotliwości 400 MHz, a także GeForce 3D 4500 od Nvidii. System operacyjny to Windows CE od Microsoftu, który bardzo ułatwia korzystanie z dodatkowych funkcji Gizmondo. A tych maszyna ma prawdziwe zatrzęsienie.

Nośnikiem danych są karty SD o pojemności do jednego gigabajta, wsuwane od dołu konsoli. Oprócz gier pomieszczą one również zdjęcia, muzykę i filmy. W Gizmo wbudowany jest aparat fotograficzny, odtwarzacz plików mp3 oraz Player z obsługą formatu MPEG4. Pliki można wymieniać nie tylko poprzez karty, ale również złącze USB lub Blutetooth zarówno z komputerem jak i telefonem komórkowym. To jednak nie wszystko, albowiem produktowi Tygrysów bardzo blisko także do komórki. Poprzez sieć GPRS można wysyłać SMSy i MMSy, a podzielenie się z kolegą lub koleżanką utworem bądź filmem również nie stanowi problemu.

Teoretycznie, gdyż właśnie z tego powodu nie-Brytyjczycy musieli tak długo czekać na swoją premierę sprzętu. Po prostu konieczne są odpowiednie umowy z operatorami i o ile w Stanach Zjednoczonych (gdzie Gizmo wystartuje 11 sierpnia) raczej nie będzie z tym problemu, użytkownik-Polak może pożegnać się z tymi funkcjami. Podobnie jak z multiplayerem na odległość; pozostaje tylko Bluetooth. Ostatnią rzadko spotykaną cechą Gizmondo jest usługa GPS. Konsola może na przykład samoistnie wysłać SMS do wskazanego telefonu lub palmtopa, jeśli opuści wyznaczony obszar lub bez problemu wykryć innych użytkowników w najbliższym otoczeniu. GPS mają wykorzystywać również niektóre gry, ale o tym troszkę później.

Gizmondo, jak na sprzęt przeznaczony raczej dla starszej młodzieży i dorosłych, nie powala designem. Właściwie wygląda jak futurystyczny budzik, lecz takie skojarzenie na pewno nie było celem projektantów. A to wszystko za sprawą triggerów L i R, wysoko wystających ponad obudowę. Oprócz nich do sterowania służą cztery standardowe przyciski na froncie oraz ośmiokierunkowy D-pad. Centralną część handhelda zajmuje ekran TFT o przekątnej 2.8 cali i rozdzielczości 240 na 320 pikseli, z trójstopniowym natężeniem podświetlenia. Tuż nad nim znajduje się pięć klawiszy systemowych, którymi można wejść do menu konsoli, ustawić głośność dźwięku, jasność ekranu i alarm oraz naturalnie włączyć bądź wyłączyć urządzenie. Wygląd zewnętrzny uzupełniają wspomniany już wcześniej aparat oraz wejścia na zasilacz oraz słuchawki.

Tyle w kwestii technicznej, jednak najbardziej interesują gry. I tutaj właśnie leży pies pogrzebany, Gizmondem zwany. W tym momencie tytułów jest niewiele, nawet w porównaniu z N-Gage, mimo że swoje wsparcie dla konsoli Tiger Telematics potwierdziły między innymi SCi, Microsoft, Ubisoft i EA. Brak jest rozpoznawalnych tytułów i głośnych serii; jeśli już takie się znajdą, mają odległą datę premiery. Na screenach Richard Burns Rally czy Conflict: Desert Storm II i Vietnam wyglądają świetnie, jednak nadal nie wiemy, kiedy w końcu trafią do sklepów. Francuzi z Ubi potwierdzili Raymana, Sega obiecuje składankę klasyków, ale jak na razie są to jedynie puste słowa. O panującej biedzie w tym temacie niech świadczy fakt, że w czasie E3 2005 zaprezentowano całe dziesięć gier. Mało. I praktycznie wszystkie pochodzą od wewnętrznych studiów Tigerów! Zainteresowani grą logiczną Sticky Balls albo izometrycznymi wyścigami Gizmondo Motocross 2005?

Oczywiście zdarzają się również potencjalne perełki, jak chociażby Colors, czyli pierwsza znana nam gra wykorzystująca GPS! Z jeżących włos na karku obietnic twórców wynika, że będziemy mieli do czynienia z wariacją State of Emergency i GTA, gdzie układ ulic ma odpowiadać tym z miejsca zamieszkania graczy. Mała zemsta na mieszkańcach sąsiedniego osiedla? Brzmi zachęcająco. Jednak to przyszłość, a fakty są takie, że oprawa przytłaczającej większości obecnych pozycji nie zmusza handhelda do żadnego wysiłku oraz nie oferuje opcji multiplayer, co jest kolejnym ciosem dla przyszłych posiadaczy.

Gizmondo to prawdziwy potwór, jeśli idzie o ilość funkcji i potencjalne zastosowanie, ale zastraszająco mała liczba tytułów nie czynią z niego sprzętu mogącego zainteresować gracza. Na dodatek najciekawsze możliwości tego handhelda odpadają w przypadku naszego pięknego kraju. Potraktujmy go raczej jako ciekawostkę. ■■

Ukazały się:
Angel Fish
Gizmondo Motocross 2005
Hockey Rage 2005
Pocket Ping Pong 2005
Sticky Balls
Stuntcar Extreme
Super Drop Mania
Toy Golf
Trailblazer

Nadchodzą:
Agaju: The Sared Path
Chicane
Colors
Conflict: Desert Storm II
Conflict: Vietnam
Fallen Kingdoms
Fathammer Classics
Furious Phil
Future Tactics
Hit and Myth
Interstellar Flames 2
Johnny Whatever
Milo and the Rainbow Nasties
Richard Burns Rally
Speedgun Stadium
Supernaturals
The Great Escape

Mini-specyfikacja
- ekran TFT – 240 x 320 pikseli
- procesor 400 Mhz ARM9 Samsung
- 128-bitowy akcelerator grafiki 3D od Nvidia
- wbudowany GPS
- odtwarzanie MP3. MIDI, WAV. MPEG4
- głośnik monofoniczny
- aparat VGA (640 x 480)
- czytnik kart SD
- wejście Mini-USB
- rozgrywka wieloosobowa poprzez Bluetooth klasa 2
- praca w temperaturze od 0°C do 55°C
- wejście na słuchawki
- Flight Mode (wyłącza moduł GSM)
- trójzakresowy GSM, GPRS klasa 10, WAP 2.0
- wysyłanie i odbieranie MMS, SMS (wymagana karta SIM)

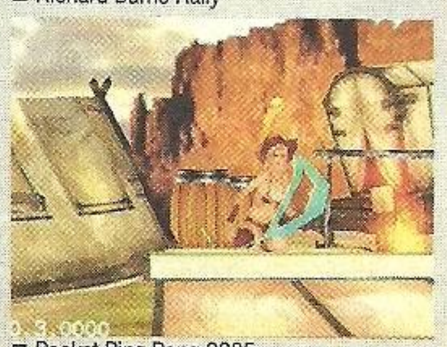
■ Speedgun Stadium

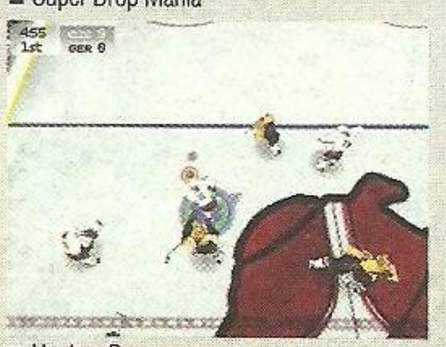
■ Richard Burns Rally

■ Super Drop Mania

■ Colors

■ Sticky Balls


■ Pocket Ping Pong 2005



■ Hockey Rage

■ Stuntcar Extreme

KONAMI

www.konami-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Czym jest dla Ciebie prawdziwy futbol?

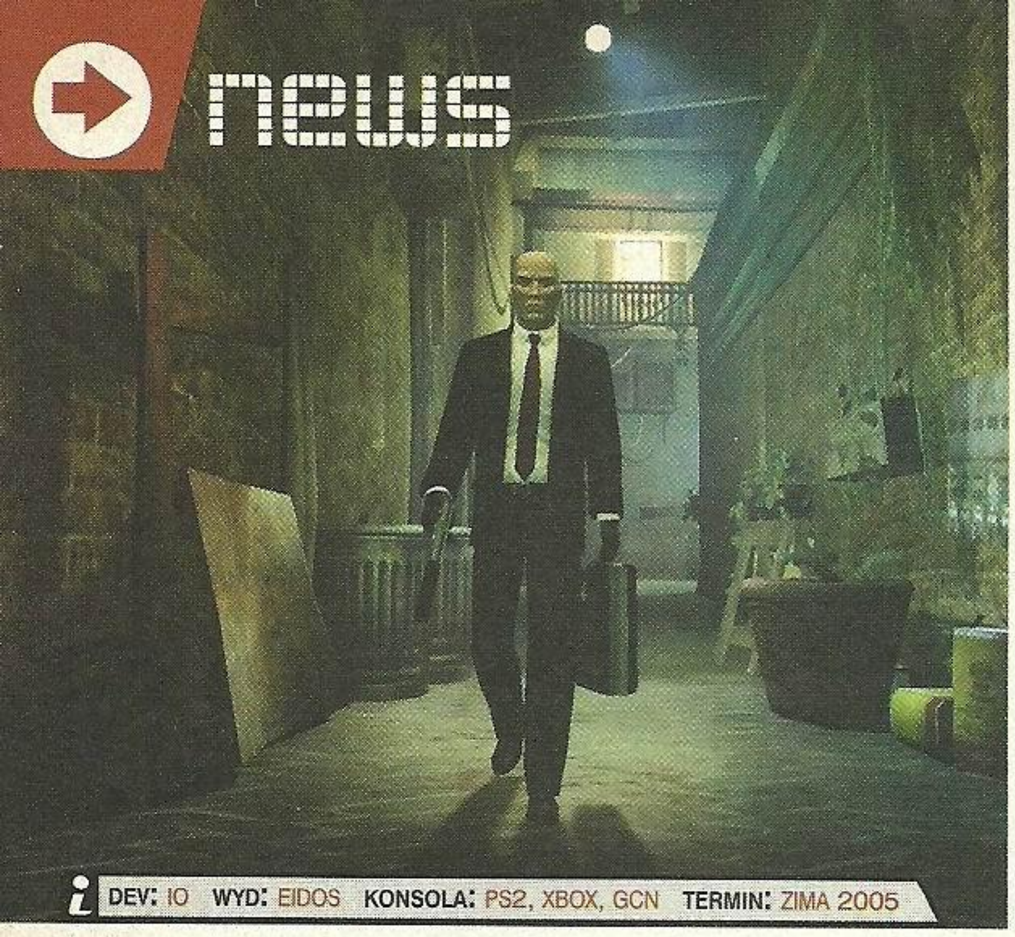
PlayStation 2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Od czerwca w sklepach!

PRO EVOLUTION SOCCER 4 PLATINUM TERAZ W NOWEJ CENIE! **149,90**

"PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. „KONAMI" i „PRO EVOLUTION SOCCER" są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. © 1995 JFA. © 2004 JFA MAX © 2004 Korea Football Association Specjalne podziękowania dla Fortuna, WOŚTA, ST JUN. Dziękujemy za udostępnienie danych Koreańskiej Drużyny Narodowej. Wykorzystane prawdziwych zawodników jest autoryzowane przez FIFPro i jej stowarzyszenia członkowskie. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją. adidas i znak handlowy 3-Paski są zarejestrowanymi znakami handlowymi adidas-Salomon group, użytymi za pozwoleniem. Telstra jest znakiem handlowym adidas-Salomon group, użytym za pozwoleniem. oficjalnie licencjonowanym przez Eidosiwe. NV Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 2004/05 Primera y Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.



Vin Diesel już niebawem zostanie zaproszony do współpracy przy ekranizacji Hitmana. Film nie ma jeszcze scenariusza, ale już wiemy, że jego produkcją zajmie się Charles Gordon (*Szklana Pułapka*), Adrian Askarieh (nadchodzący *Spy Hunter*) oraz Paul Baldwin – szef do spraw marketingu w Eidos. Co prawda nie pojawi się w kinach wcześniej, niż w 2006 roku, ale znamy już kolejny krok łysego Vina. Okazuje się, że poza filmem, mr Diesel jest również zainteresowany licencją grywalnego Hitmana. To właśnie jego oglądalibyśmy w roli agenta 47 w nadciągających grach. Sprawa nie dotyczy jednak Blood Money.

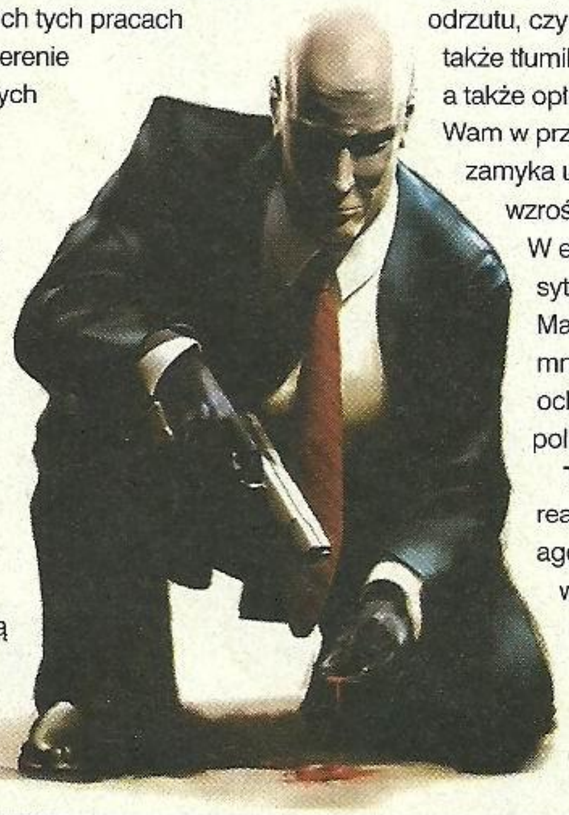
DEV: IO WYD: EIDOS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: ZIMA 2005

HITMAN: BLOOD MONEY

▶ CZEKAMY NA HITMAN 12: THE CLONE WARS. A W MIĘDZYCZASIE...

Ogromny szacunek należy się Hitmanowi za to, że pomimo wzlotów i upadków serii, agent numer 47 pozostał zimnym i bezwzględnym skurczybykiem. Błyskawiczne i ciche eliminowanie przeciwników zawsze było znakiem rozpoznawczym gry i Blood Money nie zamierza w tej kwestii niczego zmieniać. Tym bardziej, że autorzy zapowiadają mnóstwo ciekawych patentów, w tym korzystanie z elementów otoczenia do pozorowania wypadków. Jak to będzie działać? Intuicyjnie.

W jednej z misji nasz łysy 47 trafia do Opery Narodowej w Paryżu. Natychmiast montuje zdalnie odpalany ładunek na ogromnym, centralnie zawieszonym żyrandolu i spokojnie, z pilotem w ręku czeka, aż jego cel znajdzie się pod świecznikiem. Ciąg dalszy znacie – stłumiona eksplozja, tona szkła i metalu leci w dół, a ofiara nawet nie wie, co ją zabiło. Agent 47 musi jeszcze niezauważenie wydostać się z miejsca tragedii, ale momentalnie przebiera się za stolarza, więc przy wszystkich tych pracach remontowych prowadzonych na terenie budynku nie wzbudza najmniejszych podejrzeń.



Oczywiście zawsze można załatwić sprawy w klasyczny sposób – poprzez wyjęcie spluwy i rozwalenie celu strzałem w głowę. Ale jeśli pozbawioną w ten sposób życia ofiarę zechcecie zaciągnąć w jakiś ciemny kąt – pozostawi za sobą strugę krwi, która natychmiast poinformuje strażników, że coś jest nie tak. Zatem Hitman, niczym rasowa sprzątaczka, obdarowany zostanie możliwością sprzątania krwawych plam, co ładnie uzupełni jego repertuar przydatnych w skrytobójczym fachu zdolności. A skoro już mowa o nowych ruchach, to 47 w razie potrzeby, niczym Sam Fisher, przerzuci ofiarę przez barierkę, albo posłuży się nią jak żywą tarczą. Ciekawie zapowiada się możliwość wyciągnięcia broni w tłumie i trzymania jej za plecami. W ten sposób da się podejść do ofiary bez wzbudzania paniki.

Prawdopodobnie najfajniejszym patentem będą jednak tytułowe „krwawe pieniądze", a raczej możliwość przeznaczania ich na zakup nowych broni i modyfikacji, jak zmniejszenie wagi, redukcja odrzutu, czy poprawa precyzji. Z ich pomocą skombinujecie także tłumik do karabinka, gogle, aby widzieć w ciemnościach, a także opłacicie skorumpowanych gliniarzy pomagających Wam w przestępstwach i przekupnych świadków, którym kasa zamyka usta. Jeśli będziecie działać wyjątkowo brutalnie, wzrośnie wskaźnik „notoriety" i zrobi się o Was głośno. W efekcie zainteresujecie sobą służby specjalne, a taka sytuacja zmusi Was do częstszych zmian dokumentów. Mało tego, po zbyt wielu niefortunnych akcjach wydacie mnóstwo szmalu na wykupienie taśm od przekupnych ochroniarzy. Chyba nie chcecie żeby wpadły w ręce policjantów?

Teraz wszystkie te fakty wymieszajcie z nowymi realiami gry (wojna dwóch rywalizujących ze sobą agencji zabijających na zlecenie), dorzućcie do tego wysoki poziom trudności, ogromne poziomy i ultrapłynną animację, a świat Hitmana: Blood Money wyda się szalenie atrakcyjny i odmienny od tego, co już widzieliśmy w poprzednich odsłonach. Szkoda, że premierę „Krawej Forsy" w Europie przesunięto na końcówkę roku ■■

KALENDARIUM RUMUŃSKIEGO KLONA

12 stycznia 2000 – Hitman: Codename 47
Poznajemy Hitmana, płatnego zabójcę likwidującego ludzi na zlecenie agencji ICA. Duże wrażenie robi swoboda w doborze metod zabijania. Podstęp lub mayhem – wszystko zależy od gracza. Pomimo dużego sukcesu, gra nigdy nie ukazała się na innych platformach, niż PC.

10 kwietnia 2001 – Hitman 2: Silent Assassin
Numer 47 wycofuje się ze służby i szuka spokoju w jednej z sycylijskich wiosek. Jednak po tym, jak mafia porwała lokalnego księdza i mentora naszego bohatera, łysy ponownie zakłada czarny garnitur, kompletuje broń i wyrusza odbić przyjaciela. Tym razem rzeź toczy się na terenie Sycylii, Japonii, St. Petersburga, Indii, a nawet Malezji.

30 kwietnia 2004 – Hitman: Contracts
Hitman wykrwawia się na śmierć w jednym z paryskich hoteli. Wysoka gorączka i ogólne wycieńczenie organizmu powoduje halucynacje i wspomnienia z przeszłości, co dla graczy oznaczało oczywiście gigantyczną grywalną retrospekcję. Wykonywanie starych zleceń i powrót do miejsc z pierwszej części gry to fajny patent. A gra była znacznie mroczniejsza od poprzedniczek.

zima 2005 – Hitman: Blood Money
Agenci pracujący na usługach ICA powoli znikają z rynku. Konkurencyjna organizacja po cichu gasi ich jak świeczki, a Hitman, w akcie desperacji ucieka do Ameryki Północnej, gdzie czeka na niego zupełnie nowy teren i możliwości. Dużą rolę w nowej odsłonie odegrają tytułowe pieniądze.

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi

Sparking! (japoński podtytuł gry) zsumuje wszystkie mocne punkty, z których zasłynęła seria mordobić Budokai (zwłaszcza trzecia część) i postara się zaskoczyć fanów czymś nowym. Obok masy walk, Tenkaichi przybliży spóźnialskim graczom dzieje całego uniwersum Dragon Ball Z. Poznacie historię Saiyanów, dowiecie się o ostatniej wyprawie Goku, W grze znajdą się wszyscy bohaterowie serialu, łącznie 60 postaci. Dzięki temu odtworzycie wszystkie serialowe walki. I tyle.

Katamari Damacy 2

Piękny i czarujący książę ponownie łapie w garść tonę śmieci i zaczyna pchać ją przed siebie. Z czasem kula będzie tak wielka, że zacznie pochłaniać samochody, domy i lasy, a nasz bohater zostanie królem kosmosu. Tylko japońskie głowy były w stanie wymyślić taką grę i sprawić, by zachłysnął się nią każdy skośnooki gracz. W Katamari Damacy 2 spotkamy także rodzinę księcia, a w konsekwencji doczekamy się także trybu kooperacji. Tym razem gra zmierza również do Europy!

Suikoden Tactics

Pora już na nowego Suikodena, nawet pomimo tego, że czwarta część gry jakoś niespecjalnie przypadła nam do gustu. Rapsodia (alternatywna nazwa dla Suikoden Tactics) koncentruje się wokół wielkiego działa, które w niedługim czasie zniszczy wszystko, co żyje. Do akcji wkroczy jednak dzielna garstka bohaterów z poprzedniej części gry, w tym Kyrill, Andark i Seneca, których rola będzie ważniejsza, niż kiedykolwiek. Nie zabraknie nowych odmian broni, magii i walk. No i 108 gwiazd.

Oz

Konami Computer Entertainment Tokyo, zdolniachy stojące za sukcesem Castlevanii i czterech Suikodenów pracują nad kolejnym tytułem RPG. Oz to przygoda rozgrywająca się w świecie fantasy, która szczególną uwagę zwróciła na siebie podczas ubiegłorocznego Tokyo Game Show. W roli głównej wystąpi czteroosobowa drużyna, w której wiek najmłodszego i najstarszego bohatera, jak zwykle dzieli kilkadziesiąt lat. Nie obędzie się bez armii demonów.

TEKKEN 5™ KING OF IRON FIST TOURNAMENT

PIERWSZY RAZ W POLSCE!
KULTOWY TURNIEJ ŻELAZNEJ PIĘŚCI!

GŁÓWNA NAGRODA:

WYJAZD DLA 2 OSÓB NA 5 DNI DO LOS ANGELES!

W PROGRAMIE WYJAZDU:

PRYWATNE POKAZY SZTUK WALK
I WYCIECZKA DO STUDIO SONY PICTURES!

POZOSTAŁE NAGRODY:

PLAYSTATION 2, GRY NA PS2 I WIELE WIĘCEJ.

ELIMINACJE:

01/02 LIPCA - MULTIKINO BYDGOSZCZ
08/09 LIPCA - MULTIKINO KRAKÓW
15/16 LIPCA - MULTIKINO WARSZAWA
22/23 LIPCA - MULTIKINO ZABRZE
29/30 LIPCA - MULTIKINO POZNAŃ
05/06 SIERPNIA - MULTIKINO SZCZECIN
12/13 SIERPNIA - MULTIKINO GDAŃSK

FINAŁ:

14 SIERPNIA - MULTIKINO GDAŃSK

Coca-Cola

Multikino®

12+ www.pegi.info

PlayStation 2

namco®

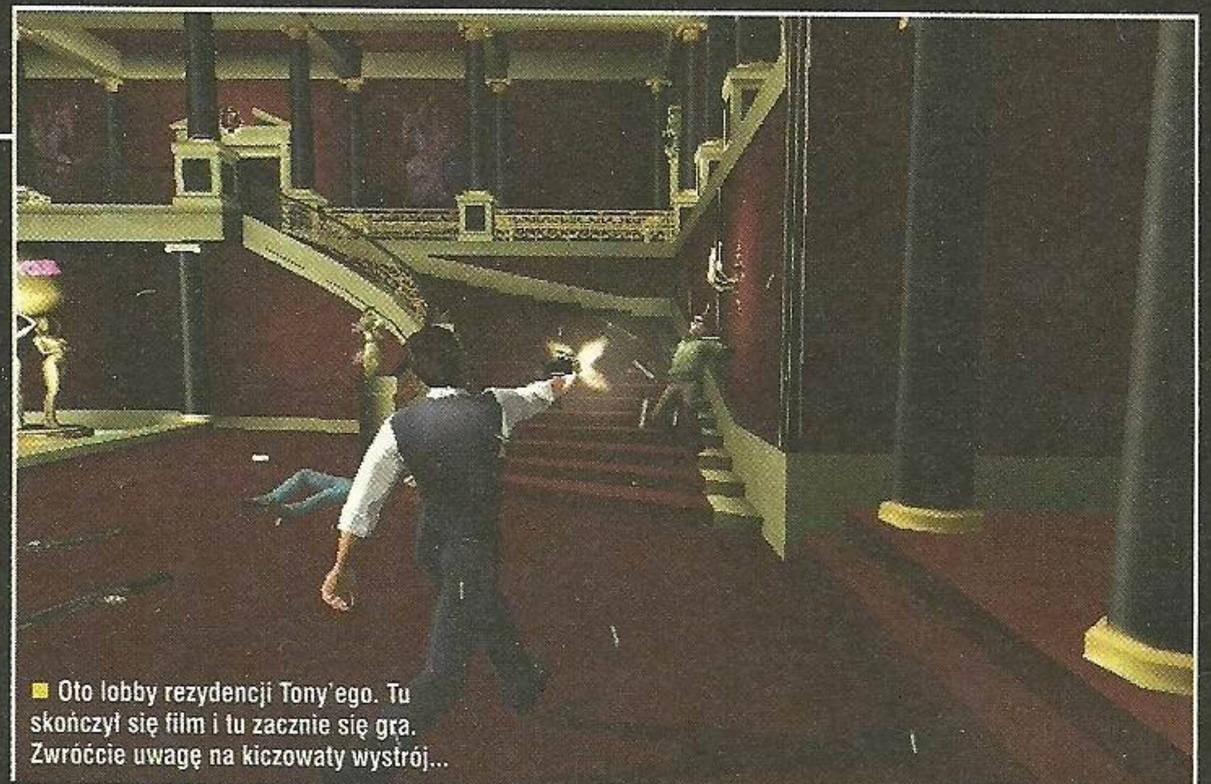
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

WIĘCEJ INFORMACJI NA WWW.TEKKEN-5.COM

SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

Licencja kultowego filmu leży w dobrych rękach. Radical Entertainment potrafi konwertować filmy na gry, a potwierdziło to bardzo dobrym Simpsons Hit & Run i nieco mniej udanym, ale również fajnym Hulkiem. Tym razem programiści wzięli na swe barki opowieść o Tonym Montanie, bohaterze filmu *Scarface* (*Człowiek z blizną*). Autorzy decydują się jednak na dość ryzykowne zagranie. Akcję gry planują rozpocząć w miejscu, gdzie skończył się film...



Oto lobby rezydencji Tony'ego. Tu skończył się film i tu zacznie się gra. Zwróćcie uwagę na kiczowaty wystrój...

DEV: RADICAL ENT. WYDAWCA: VIVENDI KONSOLA: PS2, XBOX, NEXT-GENY TERMIN: 2006

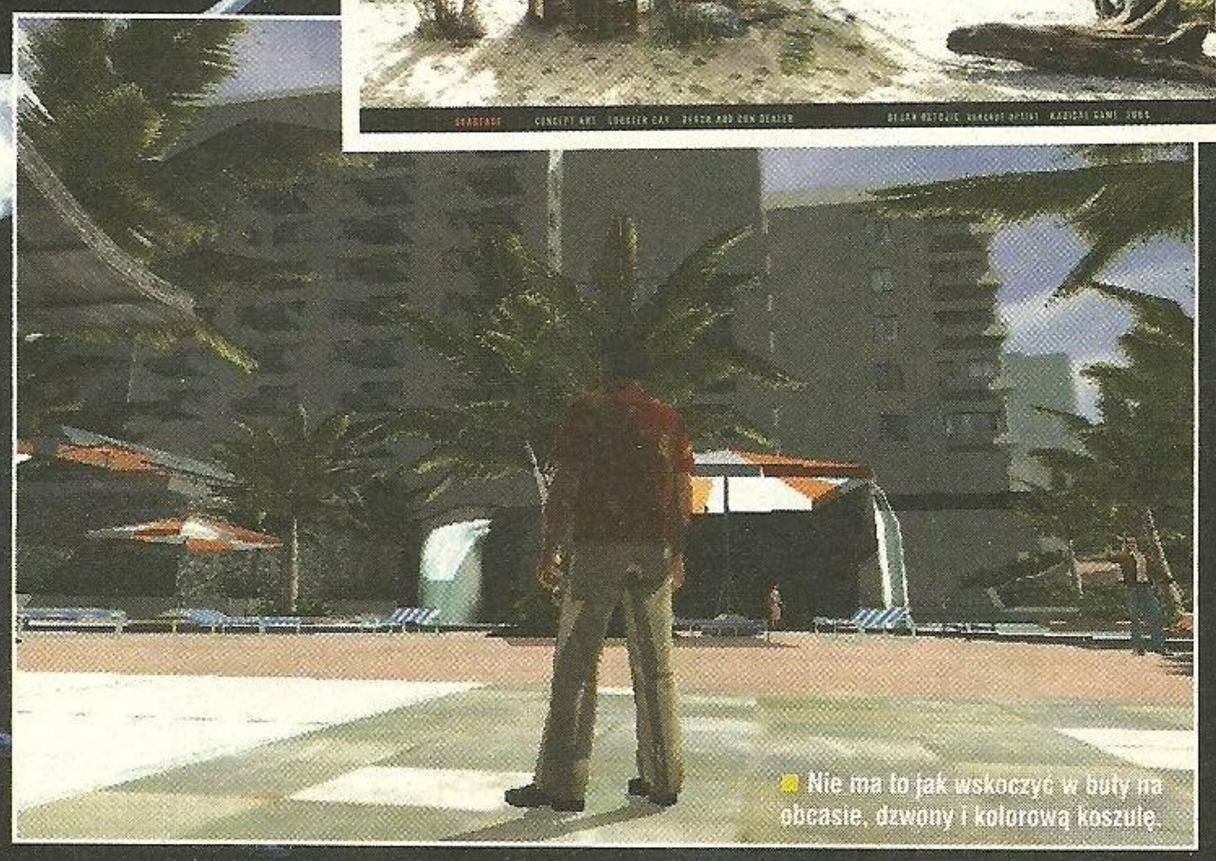
Problem w tym, że Tony (świetnie zagrany przez Ala Pacino!) wraz z końcem filmu przyjął na klatę potworną ilość ołowiu, a nasłany przez narkotykowego barona Sosę zabójca dobił go strzałem w głowę. Cam Webber, producent Scarface'a odpowiada na wszystkie wątpliwości związane z tą kwestią oraz inne pytania dotyczące gry. Zapraszamy.

Jak planujecie płynnie przejść z dramatycznego końca filmu w początek gry?
Cam Webber: Chcieliśmy, aby gra zaczynała się jakimś mocnym uderzeniem, dlatego zdecydowaliśmy się na największą strzelaninę w filmie. Nasz Scarface rozpoczyna się w rezydencji Tony'ego Montany, jego siostra właśnie zmarła, a przyboczna ekipa została wybita przez armię bandziorów Sosy. Zadaniem gracza, jako bohatera gry, będzie uzbrojenie się w karabin M16 (z wyrzutnią granatów) i wydostanie z budynku. Jeśli to zadanie Wam się uda, zobaczycie naszą wersję wydarzeń – Tony rozpływa się w powietrzu na trzy miesiące. Kiedy wraca na ulice Miami, odkrywa, że teren kontroluje jego odwieczny rywal – Sosa. Jego ludzie są wszędzie. Tony pragnie zemsty, a nade wszystko – odbudowania utraconego imperium.

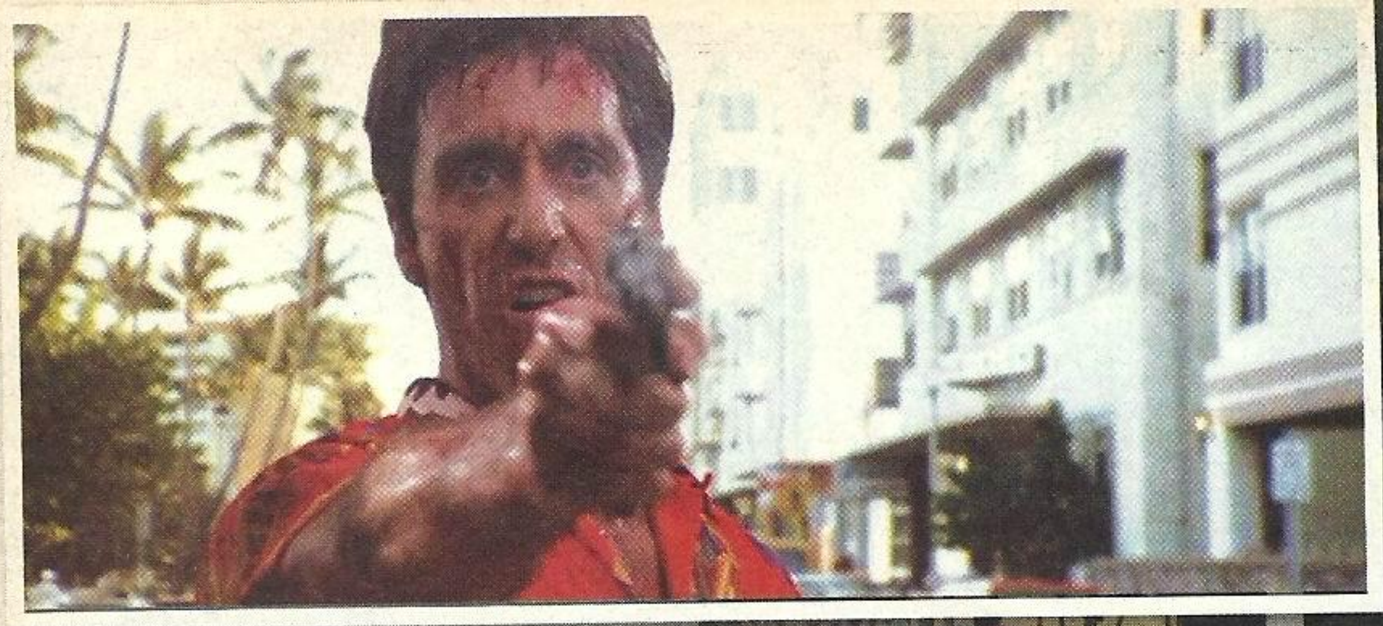
Co na to właściciele filmowej licencji? Jak przekonaliście ich do własnej wersji wydarzeń?
CW: Aby przekonać ich do naszej wizji, musieliśmy wszystko bardzo dokładnie wytłumaczyć – co zamierzamy zrobić z wątkami, jak rozwiniemy nasze pomysły, i tak dalej. Mieliśmy wiele wizji na to, jak rozpocznie się gra, ale dopiero motyw z ostrzeliwującym się Montaną okazał się trafny. Osobiście, również uważam ten pomysł za najlepszy. Nic tak dobrze nie robi początkowi gry, jak wielka, epicka strzelanina. Naszym celem było jednak zrobienie gry o Tonym Montanie. Chcieliśmy, aby gracze poczuli się jak Tony <ostra cenzura> Montana, zimny typ z zasadami. Scarface to otwarta gra, a na pierwszym miejscu stoi przede wszystkim swoboda. Tony będzie mógł swobodnie poruszać się po Miami i robić, co tylko zapragnie, na własnych warunkach. Podobnie było zresztą w filmie – dzięki silnej osobowości i wpływom, Montana zbudował imperium.

Zapowiada się zatem gra dla dorosłych graczy. Bardzo dorosłych. Myślisz, że uda Wam się umieścić w grze absolutnie wszystko, co zaplanowaliście i uniknąć problemów z cenzurą?
CW: Wszystko, czego pragnę, to prawdziwej, brutalnej gry w stu procentach godnej swej licencji. Scarface nie jest filmem dla dzieci, jest brudny, krwawy i pozbawiony jakiejkolwiek cenzury. Policzyłem nawet wszystkie słowa na „F", których użył w filmie Tony i wyszło tego coś w granicach czterystu. Robiąc brutalną i wulgarną grę nie chcemy szokować ludzi w najtańszy możliwy sposób, a jedynie oddać atmosferę towarzyszącą kinowemu obrazowi.

Jaka dokładnie będzie granica wiekowa?
CW: Celujemy głównie w przedział wiekowy 18-35 lat, w którym na pewno znajdzie się ogromna rzesza fanów *Człowieka z Blizną*!



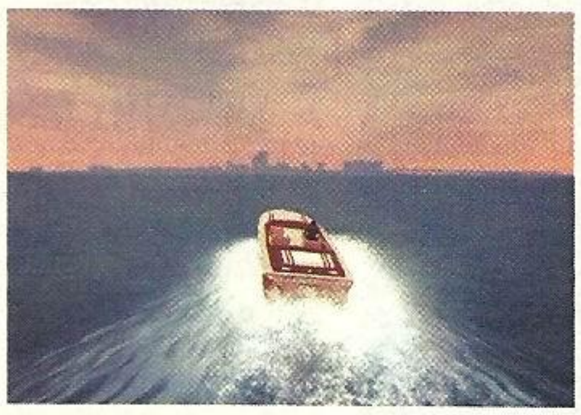
Nie ma to jak wskoczyć w buty na obcasie, dzwony i kolorową koszulę.



Poza tym, pragniemy stworzyć bohatera z charakterem, który trafi zarówno do miłośników filmu, jak i wyznawców gier video.

Czy Scarface będzie typową grą dla pojedynczego gracza?
CW: Oczywiście, tu chodzi tylko i wyłącznie o bycie jedynym i niezastąpionym Tonym Montaną. W tej grze nie potrzeba multiplayera – tutaj gracz buduje własne imperium, ma pomocników, którzy dla niego pracują, ludzi zarządzających jego terenami, a nawet misje, w których to gracz strzela z pędzącego pojazdu, podczas, gdy prowadzi go jeden z podwładnych. Definitywnie macie zatem poczucie, że nie jest sam, że jest z nim cała ekipa gangoli.
Zapytacie pewnie o możliwości grywalnego Montany. Odpowiem, że facet doskonale radzi sobie z bronią palną, a kiedy jej używa – czujecie jego gniew i potworną chęć zemsty. Kierując się jego osobowością opracowaliśmy tryb Blind Rage. Podobnie jak bohaterowie GTA, Tony przejmuje i prowadzi samochody, ale to nie wszystko. Waszym zadaniem w Scarface będzie budowa narkotykowego imperium, więc fabuła toczy się właśnie wokół handlu kokainą. Odwiedzicie wyspy Bahama, będziecie negocjowali z dostawcami, wysyłali transporty, walczyli z biurem do spraw narkotykowych i budowali kokainowe królestwo. Myślę, że będzie to ciekawe doświadczenie, zwłaszcza dla fanów filmu.

Wspominałeś coś o trybie Blind Rage...
CW: Brutalny charakter Montany po prostu się tego domagał. Jeśli oglądaliście film, a zwłaszcza jego końcówkę, pamiętacie ostrzeliwującego się Tony' ego i jego piekielny, przepełniony kokainową wściekłością wzrok. Facet brał na siebie kule jedna za drugą nie czując przy tym żadnego bólu. Blind Rage to tryb, w którym Tony szaleje. Nie można go zranić, ani powstrzymać. Gracz czuje, że rzeczywiście „świat należy do ciebie"



„SCARFACE NIE JEST FILMEM DLA DZIECI, JEST BRUDNY, KRWAWY I POZBAWIONY JAKIEJKOLWIEK CENZURY. POLICZYŁEM NAWET WSZYSTKIE SŁOWA NA „F", KTÓRYCH UŻYŁ W FILMIE TONY I WYSZŁO TEGO COŚ W GRANICACH CZTERYSTU." – CAM WEBBER, RADICAL GAMES

(*hasło wielokrotnie przewijające się w filmie, w oryginale: „the world is yours" – n+*). Myślę, że taka chwilowa nieśmiertelność połączona z wirem ognia doskonale oddaje osobowość Montany. Za Blind Rage odpowiedzialny jest specjalny pasek, który napełnia się wraz z zabitymi przeciwnikami i poprawnie przeprowadzonymi transakcjami. Myślę, że fajny jest moment, w którym po odpaleniu Blind Rage, Tony zaczyna wrzeszczeć i wymiatać na lewo i prawo ołowiem, a gracz ma jakieś siedem sekund na wybicie wszystkich w zasięgu wzroku.

A co z niewinnymi ludźmi? Filmowy Tony raczej nie krzywdził niewinnych.
CW: Tony ma pewien kodeks, więc nie zabije człowieka, który nie wszedł mu w drogę. Jeśli gracz wymierzy broń w niewinnego człowieka i pociągnie za spust, Montana zrobi krok w tył i sprzeda mu kilka linijek miażdżącego monologu. Wierzcie mi, nie chcecie tego usłyszeć *(ale i tak spróbujemy – n+)*. Tony szanuje ludzi i nie zamierza ich wykańczać. Nawet, jeśli ktoś przypadkowo dostanie się w pole rażenia, nigdy tak naprawdę nie stanie mu się krzywda.

Opowiedz nam coś o samej karierze.
CW: Świat gry jest wielki i otwarty – mamy tu Miami, wielki ocean, Bahamy oraz Boliwię, gdzie mieści się siedziba Sosy.
W obrębie tego terenu będziecie zarabiać brudną forsę, prać ją w bankach, wykonywać zadania, zmuszać innych do pracowania dla Tony'ego, składać oferty, ugadywać się z lokalnymi szefami, itd. Świat gry jest duży, a gracz musi mieć pewność, że buduje go po swojemu. Jeśli tworzenie imperium chce zacząć od Małej Hawany, czemu nie – proszę bardzo. A może woli wystartować w North Beach, South Beach lub innym rejonie Miami – nie ma sprawy. Zarobioną flotę przeznaczy na to, co kręci Tony'ego najbardziej – nowe meble do posiadłości, samochody, bronie, garnitury. Po co te zakupy? Po to, aby Tony budował swój prestiż i reputację, bo tylko te wskaźniki odblokują przed nim nowe zadania i misje do wypełnienia. Scarface nie można ukończyć poprzez zaliczanie jednej misji po drugiej od początku do końca.
Tu chozi o pracę nad własnym imperium i posiadłościami. Dlatego niemożliwe jest już na początku zabicie Sosy – Montana będzie tylko zwykłym leszczykiem o wybujałych ambicjach. Co nie znaczy, że narkotykowy boss czai się wyłącznie na końcu gry. Podczas zabawy niejednokrotnie spotkacie się z nim i wymienicie trochę ołowiu.

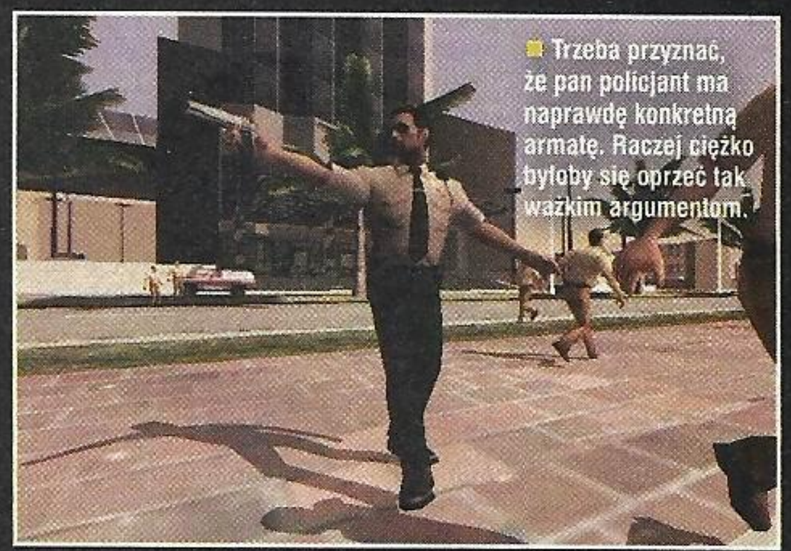
Czy silnik gry został napisany od podstaw, czy też opieracie się na sprawdzonych wcześniej rozwiązaniach?
CW: Od jakiegoś czasu staramy się udoskonalać technologię Openworld, której próbkę widzieliście w Simpson's Hit and Run i zobaczycie również w nowej grze o Hulku. Jesteśmy z niej bardzo zadowoleni i nie wyobrażamy sobie, aby jakakolwiek inna technologia pozwoliła nam na taką swobodę, jaką zamierzamy osiągnąć w Scarface.

W tym roku spodziewamy się jeszcze jednego wielkiego tytułu – The Godfather. Myślisz, że robienie gier na podstawie starych klasyków kina to droga, jaką obiorą także inni producenci?
CW: Myślę, że wszystkie filmy, które miały charyzmatycznego bohatera, bądź coś bardzo specyficznego, przeszły do klasyki kina. Tony Montana stał się częścią kultury masowej, bez problemu zaadoptowała go kultura hip hopu. Dziś drzemie w nim taka sama moc, jak tych ponad dwadzieścia lat temu. Jeśli nie większa. Myślę, że bohaterowie uniwersalni zawsze będą w cenie, a świat gier nie zawaha się po nich sięgnąć.

Myślisz, że cyfrowy Scarface spełni oczekiwania fanów?
CW: No pewnie! Główny nacisk położyliśmy na zabawę płynącą z grania. Świat gry zbudowaliśmy w oparciu o silnik Openworld, z którego jesteśmy niesamowicie dumni. Openworld kapitalnie przelicza geometrię, wysokiej jakości tekstury i dynamiczne oświetlenie. Grywalność opiera się na Tonym Montanie, tym, jaki jest, jak się odzywa, jak radzi sobie w konkretnych sytuacjach. Strzelanie będzie wymagające, ale pociągnie za sobą ogromny ładunek emocji. Myślisz, że Tony będzie jeździł samochodami? Zgadłeś, ale dodatkowo sprawdzi w akcji łodzie, z których także można prowadzić ostrzał. Dialogi z pewnością nie będą liniowe i znajdzie się możliwość zmieniania toru rozmów. Nie zapominajcie o Blind Rage, budowaniu imperium i fakcie, że zagracie Tonym Montaną! ■ ■

■ Ten sielski widoczek rychło zakłócą eksplozje chemikaliów używanych do produkcji kokainy.

■ Znów wnętrze rezydencji i scena żywcem wyjęta z finału filmu. To, co dzieje się potem naprawdę trzeba zobaczyć!



■ Trzeba przyznać, że pan policjant ma naprawdę konkretną armatę. Raczej ciężko byłoby się oprzeć tak ważkim argumentom.

DRAGON QUEST VIII
JOURNEY OF THE CURSED KING

► JAPOŃSKI MEGAHIT JEDNAK ZAWITA DO EUROPY

Dragon Quest VIII to jedna z nielicznych gier, które w Kraju Kwitnącej Wiśni sprzedały się w nakładzie powyżej trzech milionów egzemplarzy. Po wielu miesiącach poszukiwań znaleziono odpowiednich tłumaczy – osoby zaznajomione z realiami sagi – i oficjalnie zapowiedziano, że gra trafi zarówno na amerykański, jak i europejski rynek. Zrozumiała dla nas wersja dodatkowo zawierać będzie, w przeciwieństwie do japońskiej, dubbingowane dialogi.

Walki prowadzone będą jak zwykle w systemie turowym. Prostym systemie turowym, gdyż, jak twierdzi Yuji Horii, główny designer i scenarzysta, przyjemność z gry mają czerpać zarówno hardcore'owcy jak i nowi w temacie. Każda postać będzie w stanie wypłacić przeciwnikowi atak normalny lub specjalny, a niektóre dodatkowo posłużą się magią. To nie wszystko.

Nowością w serii jest możliwość rezygnacji z ruchu i przeznaczenie całej tury na skupienie się, co pozwoli zebrać siły i zadać większe obrażenia. Mało tego, w pewnym momencie odpowiednio skupiony bohater zacznie świecić i stanie się nadludzko silny. Jeśli podobne zagranie kojarzy Wam się z zamianą w Vegety w super-saiyana (Dragon Ball), to domyślacie się już, że projektami postaci w Dragon Quest VIII zajął się twórca „smoczych jaj", czyli Akira Toriyama. I wszystko jasne.

Standardowo dla erpegów bohaterowie będą rozwijać różnorakie statystyki, w wyniku czego staną się przykładowo mistrzami w korzystaniu z dowolnego typu broni. Oprócz tego podszkolą się również w specjalnych zdolnościach. Niejakiemu Yangusowi po prostu najlepiej wychodzić będzie nakłanianie ludzi do pomagania jego drużynie, natomiast Jessice rozwinie się... seksapil (jakkolwiek to nie brzmi). Dzięki temu gracze odkryją nowe zdolności początkowo cichej dziewuszki. I nie pytajcie przypadkiem jakie.

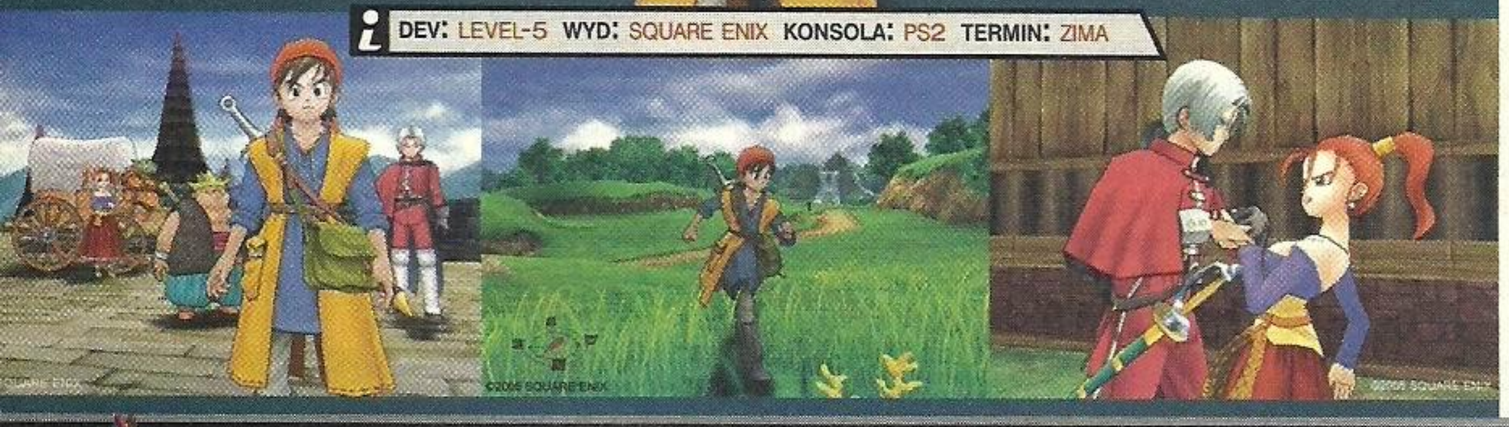
Zgodnie z ostatnio panującymi trendami, w DQVIII możliwe będzie miksowanie dwóch przedmiotów w celu stworzenia nowego ekwipunku. Połączenie kija i noża da nam na ten przykład włócznię.

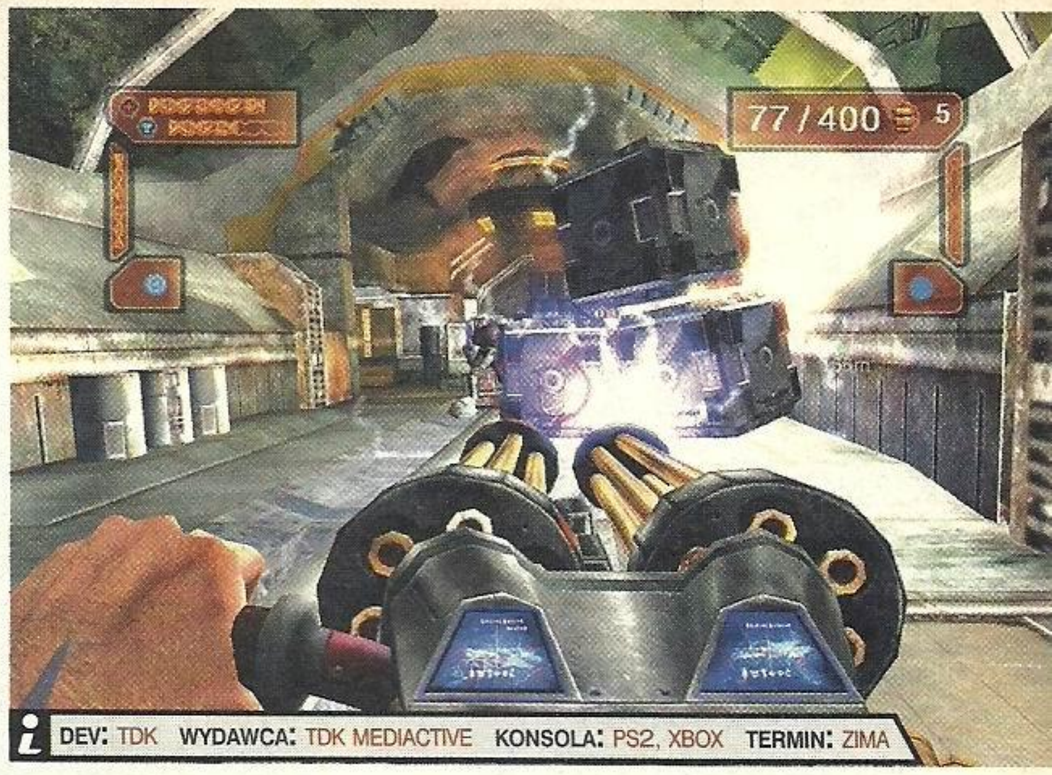
Fabuła (o, dzięki Ci Panie!) będzie odrobinę mniej zakręcona niż w poprzednich Dragon Questach, tylko i wyłącznie po to, aby gracz nie pogubił się przy wkręcaniu w wątki poboczne. Głównym bohaterem gry został młody żołnierz, który jako jedyny oparł się czarom pewnego błazna. Dowcipniś rzucił klątwę na królestwo i pozamieniał ludzi w różne dziwadła. Oberwało się oczywiście królowi i księżniczce, którzy pozamieniali się w bestie. Zadaniem młodziana będzie (a jakże) uratowanie pogrążonego w klątwie królestwa. Jak zapowiadają autorzy, ukończenie gry zajmie ponad sześćdziesiąt godzin, ale jeśli zechcecie odkryć wszystko, musicie doliczyć kolejnych trzydzieści.

W każdej chwili da się też wybrać inną drogę do celu, co znacznie urozmaici zabawę.

Nie spodziewajmy się przy tym pięknych tel, czy ostrych jak brzytwa tekstur – jak podkreśla Yuji Horii, dla twórców ważniejsze niż wizualia były żyjące światy i rozbudowane psychiki bohaterów. To taki złośliwy komentarz dotyczący kolejnych części Final Fantasy, w których podobno liczy się tylko piękna oprawa. Warto zaznaczyć, że po raz pierwszy w historii serii grafika będzie w pełni trójwymiarowa, a postacie wykonane w technice cell-shading. Smutna wiadomość jest taka, że gra nie ukaże się wcześniej niż przed końcem roku. ■ ■

DEV: LEVEL-5 WYD: SQUARE ENIX KONSOLA: PS2 TERMIN: ZIMA





DEV: TDK WYDAWCA: TDK MEDIACTIVE KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: ZIMA

GENE TROOPERS

► SAMOTNY MŚCICIEL RATUJE WSZECHŚWIAT. HA!

Przed kim? Przed żołnierzami tytułowej jednostki wojskowej zwanej Gene Troopers. Uzbrojone typy przeczesują kolejne planety w poszukiwaniu dowolnych form życia. Ciężki los spadł na bezbronne istoty w czasach, gdy materiał genetyczny jest strategicznym surowcem.

Bohaterem gry jest wkurzony członek Gene Troopers, który przypadkowo dowiedział się, że wcielono go do jednostki wbrew jego woli. Wystarczyła zaledwie mała transformacja genów, aby zmienić go w posłusznego wojsku robota. Jego złość potęguje myśl o tym, że nie tylko pozbawiono go wolnej woli, ale w międzyczasie odebrano mu również córkę. Cóż innego pozostaje samotnikowi, jak złapać za karabin i zabić każdego, kto spróbuje mu przeszkodzić w poszukiwaniu córy?

Gene Troopers będzie strzelanką fpp, z mnóstwem broni, fizyką liczoną na Havoku, bajerami typu zwalnianie czasu i możliwością prowadzenia pojazdów. Oprócz tego zawierać ma także sporo elementów rpg. To gracz zdecyduje, czy chce stworzyć żołnierza walczącego po cichu, czy też preferującego otwartą walkę. Historia zmienia się pod wpływem działań bohatera, a jego decyzje mają wpływ na cały wszechświat. Po naszemu oznacza to po prostu, że twórcy przygotowali kilka różnych zakończeń i tyle.

Bohater jest częścią unikalnego, żyjącego własnym życiem świata. Do zwiedzenia czeka na niego sześć oryginalnych planet zamieszkanych przez obce rasy. Światy, oprócz tego, że pełne są dziwacznych stworów, charakteryzują się własną fizyką, architekturą, pojazdami i statkami kosmicznymi. Gracz spotka na swej drodze również postacie NPC. Niektóre z nich może spróbować namówić do współpracy. Wersja na Xboxa obsługiwać będzie Live, póki co jednak nie wiadomo nic na temat online na PS2. ■ ■

NEWSFLASH

➲ N-GAGE ZMARTWYCHWSTAJE!
Nokia obwieściła całemu światu, że poszła po rozum do głowy i zamierza trochę nazmieniać w N-Gage. Teraz platforma ta nie będzie ograniczona do dedykowanych telefonów przystosowanych do grania i zostanie rozszerzona o smartphony, które są w stanie pociągnąć lepszą grafikę. Tak, teraz nie będziecie musieli kupować cegły, żeby sprawdzić te wszystkie tytuły, tylko zrobicie to na swojej zwykłej komórce. Pewnie nie obejdzie się bez dokupienia specjalnej przystawki, ale na pewno będzie ona tańsza niż cały N-Gage. I tak na koniec, raczej nie nastawiajcie się na pocinanie na swojej zakurzonej Nokii 7650. Chodzi tu raczej o najnowsze cacka fińskiego giganta, które dopiero wchodzą na rynek.

➲ BRAZYLIJSKI TAŚMOCIĄG
Niemiecka firma Constantin Film AG jest zainteresowana nakręceniem jeszcze dwóch filmów spod znaku Resident Evil. Akcja trzeciej części RE (o podtytule Afterlife) toczyć się będzie w Tokio, a pod scenariuszem raz jeszcze podpisze się Paul W. S. Anderson. Oby nie wyszedł z tego koszmarek na miarę „dwójki".

➲ WINNING ELEVEN 9 = PRO EVO 5
Czwartego sierpnia Japończycy oddadzą pokłony dziewiątej części najlepszego symulatora piłki nożnej – Winning Eleven. Gra dostosowana będzie do zabawy online, a ponadto pojawią się nowe warunki pogodowe, jak choćby śnieg. W sierpniu dowiemy się zatem, jak wyglądać będzie wersja „beta" europejskiego Pro Evolution 5, na okładce którego znajdzie się John Terry.

➲ LIMITOWANE DZIECIAKI
Final Fantasy VII Advent Children już we wrześniu zadebiutuje na DVD/UMD. W dobrym położeniu znajdą się właściciele PSP, którzy otrzymają limitowaną edycję filmu. UMD zawierać będzie 30 minut dodatkowych scen oraz mnóstwo trailerów. Square Enix nie zapomina także o kolekcjonerach. Specjalnie dla nich szykowany jest Ultimate Edition. Za równowartość 29 500 jenów staniemy się posiadaczami filmu (DVD), figurki Clouda, czapki i koszulki FFVII, breloczka do kluczy z limitowanym kodem, scenariusza filmowego i FFVII na PS one. Pycha!

TYLKO u Nas - WYSYŁKA G R A T I S ! ! ! *

dotyczy zakupu gier

REnoma

firma wysylkowa

tel. 0 602 32 36 91

czynne codziennie!

7 dni w tygodniu od 9:00 do 19:00

ul. Budowlana 9c/38

05-300 Minsk Mazowiecki

renoma74@wp.pl

najlepsza CENA!

najnowsza KONSOLA sony PSP i GRY dostepne U NAS !

PlayStation 2

PS2	689,-	od 449,-			
JOYPAD	109,-	89,-	MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-	NBA 2005	179,-	119,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	brak,-	NBA STREET 3	179,-	149,-
PILOT DVD	99,-	tel.	NEED FOR SPEED UNDER.	79,-	69,-
PILOT DVD SONY	tel.	tel.	NEED FOR SPEED UNDER. 2	179,-	139,-
ACE COMBAT 5	199,-	179,-	NHL 2005	189,-	139,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-	ONIMUSHA3	149,-	119,-
BROTHERS IN ARMS	199,-	159,-	PRINS OF PERSIA 2	199,-	149,-
BURNOUT 3	179,-	139,-	PRISONER OF WAR	119,-	89,-
CALL OF DUTY	179,-	149,-	PRO EVOLUTION SOCCER 4	199,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-	RATCHET AND CLANK 3	79,-	69,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-	RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-	SHADOW OF ROME	179,-	149,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-	SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
COLIN 5	189,-	149,-	SILENT HILL 4	199,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-	SOCOM 2	189,-	139,-
DESERT STORM 2	149,-	119,-	SOUL CALIBUR	139,-	109,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-	SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-	SPLINTER CELL	119,-	99,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	179,-	149,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-	SPLINTER CELL PANDORA	129,-	99,-
DEVIL MAY CRY 3	179,-	149,-	SSX 3	149,-	119,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-	SUIKODEN 4	199,-	169,-
DRAGON BALL Z 3	179,-	149,-	TEKKEN 4	99,-	69,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-	TEKKEN TAG T.	99,-	69,-
EYE TOY	109,-	99,-	TENCHU	199,-	99,-
FIFA 2050	185,-	149,-	THE HULK	189,-	99,-
FIFA STREET	179,-	139,-	THE MARK OF KRI	179,-	119,-
FIGHT NIGHT 2	189,-	149,-	THE PUNISHER	199,-	149,-
FINAL FANTASY X	99,-	79,-	THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
FINAL FANTASY X2	129,-	99,-	THIS IS FOOTBALL 2005	189,-	139,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-	TIMESPLITTERS 3	179,-	139,-
GATEWAY 2	149,-	119,-	TOCA2	189,-	149,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-	TOMB RAIDER	149,-	129,-
GOLDEN EYE	169,-	149,-	TONY HAWKS 4	99,-	89,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-	TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
GRAN TURISMO 4	199,-	169,-	TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
GTA SAN ANDREAS	199,-	159,-	TRANSFORMERS	199,-	149,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-	TRUE CRIME	99,-	69,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-	TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-	URBZ:sims in the city	169,-	129,-
JAK AND DEXTER 3	79,-	69,-	VAN HELSING	189,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-	V-RALLY 3	119,-	99,-
RETURN OF THE KING	99,-	69,-	WIPEOUT	109,-	99,-
LOTR: TRZECIA ERA	185,-	139,-	WRC 2	79,-	69,-
MERCENARIES	189,-	149,-	WRC 3	99,-	79,-
METAL GEAR SOLID 3	199,-	149,-	WRC 4	199,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-	INNE	tel.	tel.

Xbox

KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.		149,-
PILOT DVD		149,-
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DOOM 3	199,-	169,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FIGHT NIGHT 2	179,-	139,-
GOLDEN EY	185,-	139,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2005	199,-	99,-
NHL 2005	159,-	99,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

GameCube

G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.		79,-
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY	179,-	139,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY	189,-	139,-
MARIO PARTY 2	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MARIO TENIS	189,-	139,-
MEDAL OF HONOR	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
PAPER MARIO	179,-	139,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	179,-	139,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
RED STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL 4	199,-	149,-
RESIDENT EVIL YERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SPIDER MAN	189,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TALES OF SYMPHONY	199,-	99,-
TONY HAWKS	119,-	99,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	189,-	149,-
ZELDA 4 SWORD	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER * SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UZYWANE KONSOLE I GRY * MOZLIWOSC NEGOCJACJI CEN

DEVELOPER: UBISOFT WYDAWCA: UBISOFT KONSOLA: PS2, XBOX, GCN, PSP, NDS, NEXT-GENY TERMIN: ZIMA

PETER JACKSON'S KING KONG

▶ XAVIER POIX, PRODUCENT KING KONGA NA SPOWIEDZI!

King Kong to tegoroczny czarny koń ze stajni Ubisoftu. Imponująca jest już sama lista nazwisk pracujących przy grze, na której znalazł się zarówno Michael Ancel (Rayman, Beyond Good and Evil), jak również Peter Jackson (nikomu nieznana ekranizacja trylogii *Władca Pierścieni*). Podczas, gdy obaj panowie pilnie zajęci są robotą, mi na E3 udało się przeprowadzić wywiad z Xavierem Poixem – producentem gry. Przebieg poniżej.

Matt: Powiedz, czy gra w stu procentach pokrywa się z filmowym scenariuszem, czy też pozwoliliście sobie na rzeczy, których nie zobaczymy na dużym ekranie?
Xavier Poix: Film trwa zaledwie dwie godziny i gdyby gra miała się z nim pokryć w stu procentach, nie mogłaby być dłuższa ani o sekundę. Prawda jest taka, że główna linia scenariusza pozostanie niezmieniona – głównym bohaterem gry jest Jack Driscoll, facet, który dopłynął na wyspę, gdzie czas zatrzymał się w miejscu. Wszędzie wokół dzika przyroda, po dżungli grasują krwiożercze dinozaury, a lokalne plemiona traktują pewną przerośniętą małpę jak bóstwo. W momencie, gdy tubylcy chcą złożyć w ofierze Ann Darrow, nasz bohater wkracza do akcji, czym zarabia sobie na dożywotnią nienawiść plemienia. W gotowej grze, której czas trwania szacujemy na dwadzieścia godzin, pojawi się mnóstwo odskoczni od głównego scenariusza, ale tylko i wyłącznie po to, aby jeszcze bardziej urozmaicić zabawę. Inna sprawa, że Peter Jackson jest zapalonym zwolennikiem naszego projektu, pilnie współpracuje z Ubisoft i zatwierdza wszystkie nasze decyzje odnośnie gry. Rozmowy z nim działają na nas inspirująco i nie ukrywam, że to głównie po nich narodziła się masa pomysłów do King Kong The Game.

Matt: Mówiąc o Peterze Jacksonie – czy nie uważasz, że jego imię będzie jednym z kilku czynników, które zachęcą ludzi do kupna gry?
Xavier Poix: Oczywiście. Peter Jackson to obecnie jeden z najważniejszych reżyserów filmowych, naturalnie po tym, jak trylogia Władcy Pierścieni zmiotła konkurencyjne produkcje i zatrzęsła kinem. Cieszę się nawet podwójnie. Po pierwsze, że osoba takiego kalibru jak Peter Jackson pilnie z nami współpracuje, bo dzięki temu mamy pewność, że gra idzie w bardzo dobrym kierunku. Po drugie – cieszę się, że Peter, oprócz czuwania nad projektem, naprawdę jest tym wszystkim mocno podekscytowany. Prawdę mówiąc, to sam już nie wiem, czy bardziej zajarani jesteśmy my, czy on. Pozostawmy to nierozstrzygniętym <śmiech>. Peter nie tworzy zupełnie nowego filmu o King Kongu. Wszystko, co stara się zrobić, to w miarę wiernie zrekonstruować ponad siedemdziesięcioletnie arcydzieło kina. Z dzisiejszymi możliwościami, jakie czają się w komputerowych efektach specjalnych, Jackson miał szansę kilka rzeczy usprawnić. Dorzucił dinozaury, podkręcił tempo akcji – myślę, że będziesz zadowolony z jego wizji.

Matt: Czy oprócz Jacka Driscolla pojawi się inna grywalna postać? Jak wygląda walka?
Xavier Poix: Tu mam dla Ciebie niespodziankę. Jeśli nie widziałeś jeszcze półgodzinnego trailera z gry *(który de facto puszczany był w sali obok – Matt)*, to wiedz, że King Kong również będzie grywalną postacią! Co kilka etapów akcja gry zostawi Jacka samemu sobie, zmieni perspektywę i będziesz mógł poczuć całą tę moc, która przepełnia największą małpę świata. Sposób walki Jacka zależy w głównej mierze od tego, co aktualnie dzierży w dłoniach. Czasem będzie to kawałek kija, innym razem pochodnia, kamień, a ostatecznie nawet fuzja. W każdym z wymienionych przypadków nierozważne będzie atakowanie przerośniętych dinozaurów, bo nagle może się okazać, że zabrakło Ci mocy. Co innego King Kong. Małpiszon jest tak potężny, że każdy jego krok trzęsie ziemią, a łapami potrafi przestawiać tyranozaury.

■ W filmie Jacka Driscolla zagra Adrien Brody (m. in. *Osada* i *Pianista*), a w blondwłosą Ann Darrow wcieli się Naomi Watts, znana choćby z obu części *The Ring*.

„KING KONG RÓWNIEŻ BĘDZIE GRYWALNĄ POSTACIĄ! CO KILKA ETAPÓW AKCJA GRY ZOSTAWI JACKA SAMEMU SOBIE, ZMIENI PERSPEKTYWĘ I BĘDZIESZ MÓGŁ POCZUĆ CAŁĄ TĘ MOC, KTÓRA PRZEPEŁNIA NAJWIĘKSZĄ MAŁPĘ ŚWIATA."
– XAVIER POIX

Matt: Hej, powiedziałeś, że gra kurczowo trzyma się filmowego scenariusza. Ten z kolei jest próbą rekonstrukcji starego jak świat King Konga z 1933 roku. Czy to automatycznie oznacza, że akcja gry pod koniec przeniesie się do miasta? Czy zobaczymy King Konga wspinającego się po Empire State Building z malutką Ann Darrow w łapie?
Xavier Poix: Sprytna próba... Odnośnie scenariusza filmu oraz tego, jak się kończy, nie mogę nic powiedzieć. Chciałbym, bo znam go na wylot, ale mimo wszystko nie mogę.

Matt: King Kong powstaje z myślą o konsolach nowej generacji, prawda?
Xavier Poix: Nie do końca. Naszym głównym celem jest PlayStation 2 i Xbox. Chcemy, aby gra prezentowała się i pracowała optymalnie zwłaszcza na tych platformach. Ale owszem, oprócz PS2 i Xboxa King Kong powstanie także na PSP, GCN, PC i platformy nowej generacji.

Matt: Dwa słowa na koniec?
Xavier Poix: Jesteśmy zafascynowani kreatywnością Petera Jacksona i bardzo staramy się dotrzymywać mu kroku. King Kong to jeden z najważniejszych projektów, nad jakim kiedykolwiek pracowaliśmy i mam nadzieję, że gracze go docenią. ■ ■

DEV: THE COLLECTIVE WYD: ATARI KONSOLA: PS2, XBOX, PC TERMIN: WRZESIEŃ

Marc Ecko's Getting Up
CONTENTS UNDER PRESSURE

► SPRAY W WALCE Z BABILONEM

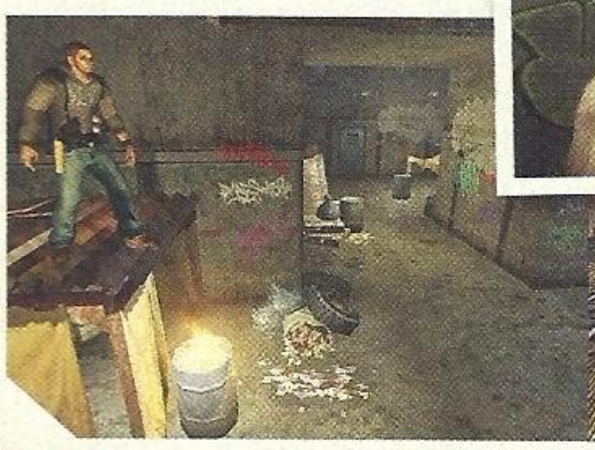
Marc Ecko, znany projektant ciuchów uważa, że ma coś do powiedzenia w branży gier i koniecznie chce się tym z nami podzielić. Obecnie, wraz z ekipą The Collective, dłubie przy grze tpp łączącej akcję z elementami graffiti, czyli „dziedziną sztuki, której w grach jeszcze nikt dobrze nie zaprezentował". Collective szykuje jedenaście grywalnych rozdziałów, z czego większość będziemy mogli sprawdzić już na starcie. Z prostej przyczyny – pan Ecko uważa, że jak ktoś płaci za grę, to chce mieć od razu do wszystkiego dostęp. Oprócz tego autorzy nie szczędzili wydatków na licencjonowaną ścieżkę dźwiękową utrzymaną w klimatach gangsterskiego rapu.

Bohaterem gry jest Trane, młody urwis pragnący rozwinąć swoją karierę grafficiarza. A ponieważ wychował się na przedmieściach New Radius, miasta będącego mieszanką Nowego Jorku i Hong Kongu, może mówić o szczęściu. Tak się bowiem składa, że blisko pięćdziesięciu najlepszych graficiarzy mieszka właśnie w tym mieście i z chęcią nauczą naszego gołowąsa kilku sztuczek.

Sam system sprejowania jest łatwy, jednak wymaga skupienia i precyzji. Maluje się poprzez wyginanie analogowych gałek w ośmiu kierunkach, ale to, czy obrazek będzie ostry lub rozmyty zależy wyłącznie od umiejętnego opanowania drżenia palców. Oczywiście każdy szanujący się graficiarz powinien mieć do dyspozycji odpowiednie narzędzia pracy. Na odkrycie czekają nalepki, szablony, spraye, wałki, pisaki, markery i najprzeróżniejsze zestawy farb. Każdy znajdzie coś dla siebie. Na E3 mieliśmy szansę sprawdzić Getting Up w akcji, prześledźmy więc przykładowy poziom.

Natychmiast po rozpoczęciu gry i przekroczeniu pierwszej ulicy, na bohatera czeka konkurencyjny grafficiarz, wyraźnie niezadowolony z samego faktu, że Trane istnieje. Zazdrośnik chce wykopać nas z interesu, więc trzeba mu to wyperswadować kilkoma szybkimi ciosami i poprawić butem. W przypadku wymiany poglądów z większą ilością osób skorzystamy z mocniejszym argumentów. Takie środki perswazji, jak rurki, cegły i akumulatory samochodowe aż proszą o to, by rozwalić je na głowach policjantów, wandali, innych graficiarzy, czy pracowników organizacji rządowej. Właśnie, z czasem okazuje się, że najwyższym władzom kraju nie podoba się działalność wesołka mażącego po murach i chcą się go pozbyć. W tym celu wysyłają do akcji tajniaków, dlatego też późniejsze poczynania Trane'a będą mieć charakter polityczny, wyrażą jego głos w walce z systemem, a młodzian zostanie bohaterem ulicy.

Droga do celu nie będzie w każdym razie łatwa, ale dążąc do niego, Trane wyrośnie na prawdziwego buntownika. A kiedy zabierze się do malowania jednego z wagonów pędzącego metra – uwaga na głowę! ■ ■

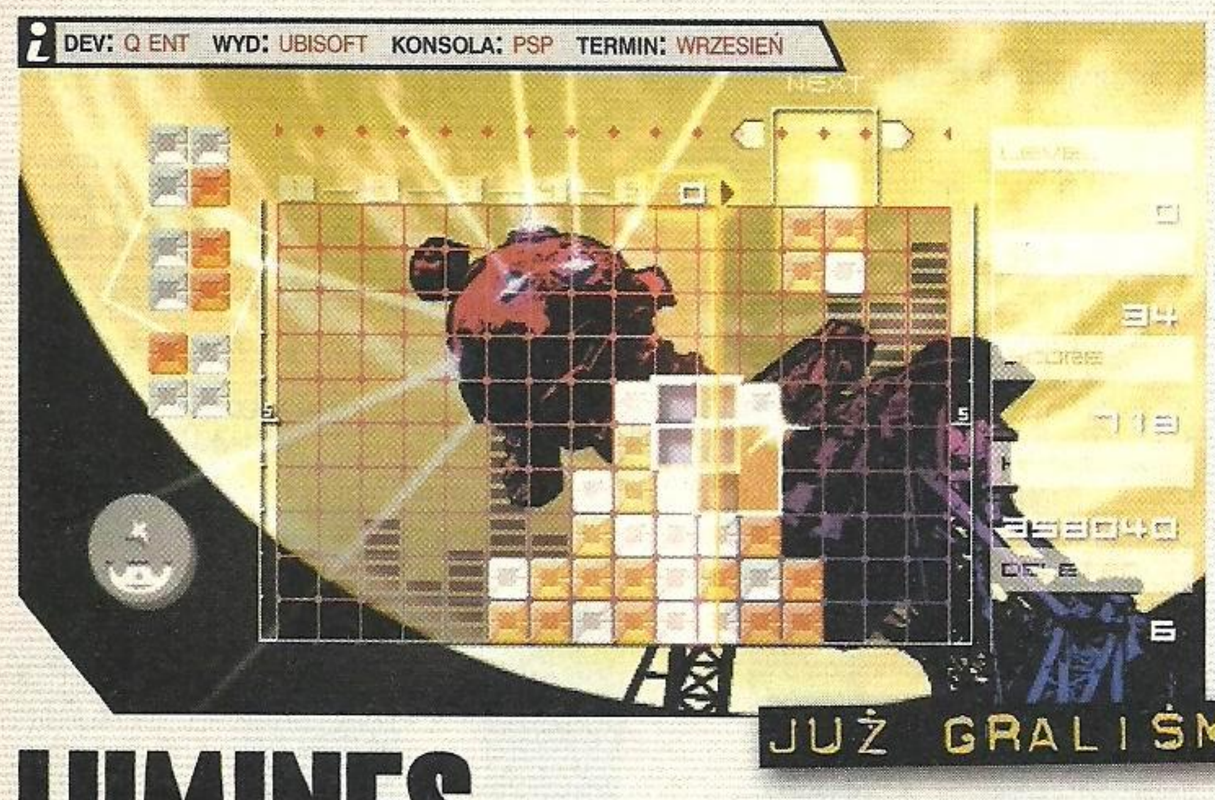


NEWSFLASH

➲ MESAL GEAR SOLID
Ape Escape 3 na PS2 jest już prawie gotowy, tymczasem na wierzch wypłynął pewien wesoły fakt. Jedną z licznych mini gier będzie Mesal Gear Solid, a więc skradanka z małpą w roli głównej, wzorowana na kultowym dziele Konami. Zabieg ten był możliwy dzięki ścisłej współpracy pomiędzy Sony i Konami. Solid Monkey zaopatrzony zostanie w codec, a jego misję nadzorował będzie pułkownik Campbell.

➲ PLAYSTATIONDOGS?
Relaxuma to seria gier, w których gracz opiekuje się na ekranie wirtualnym zwierzakiem. Po tym, jak Relaxuma podbiła serca właścicieli GBA, seria opuszcza granice Japonii i zmierza w kierunku PS2. Głównym zadaniem w grze będzie czternastodniowa opieka nad stworem łudząco podobnym do niedźwiedzia. Każdego dnia można grać z nim w dwie proste mini gry, karmić i patrzeć, jak dorasta. Heh, brzmi zdecydowanie jak coś, czego wprost nie możemy się doczekać...

XBOX • GAMECUBE • PLAYSTATION PORTABLE
NINTENDO DS • GAME BOY ADVANCE • PLAYSTATION 2
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI! ZADZWOŃ ZAPYTAJ!
GRY JUŻ OD 30 ZETA!
ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1995
www.swiat-gier.com
czynne pon-pt 10-19 / sobota 10-17
Chmielna 98 (1piętro) 00-801 Warszawa tel. 620-91-92 0 501 19 66 94
Syrokomli 14 (1piętro) 03-335 Warszawa tel. 814-27-66 0 501 70 79 19
OD 399ZŁ
OD 399ZŁ
OD 399ZŁ
OD 249ZŁ
OD 249ZŁ
OD 849ZŁ + 120GB
79ZŁ
35ZŁ
OD 749ZŁ + 80GB
89ZŁ
139ZŁ
WYMIANA
SERWIS
RATY
REGENERACJA PŁYT CD!
WYSYŁKA W 24H
MORZE NOWOŚCI!
„UŚMIECH" NIESPODZIANKA „NA HASŁO"
PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAM



LUMINES

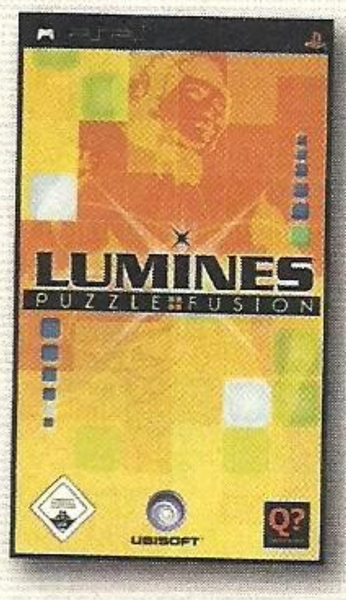
▶ Nowa generacja gier logicznych

Kiedy pod projektem nowej gry podpisuje się Tetsuya Mizuguchi, człowiek mający dość specyficzną wizję rozrywki, to przynajmniej część z Was już wie, że szykuje się oryginalny, choć prawdopodobnie niszowy tytuł.

Lumines pojawiło się znikąd, a jego nadejścia nie obwieszczały wyszukane spoty reklamowe i zapowiedzi w mediach. Niekomercyjne gry Mizuguchiego robione są bardzo niskim kosztem, sam twórca zaś niespecjalnie przejmuje się tym, czy kolejny jego tytuł sprzeda się w kilku, czy kilkudziesięciu tysiącach egzemplarzy. Kto by pomyślał, że prosta, logiczna gra zespołu Q Entertainment pozbawiona graficznych fajerwerków okaże się jednym z trzech powodów (obok Ridge Racera i WipEout Pure), dla których warto mieć i kochać PlayStation Portable!

By grać w Lumines nie trzeba długiego samouczka – zabawa przypomina muzyczną odmianę wałkowanego od dziesiątek lat Tetrisa, z tą różnicą, że w głównej mierze koncentruje się na dźwięku i walących po oczach wizualizacjach. Główną rolę w Lumines grają dwukolorowe klocki spadające z góry ekranu. O ile klasyczny Tetris polegałby na równym poukładaniu ich obok siebie, tak tutaj wyzwanie idzie o krok dalej – naszym zadaniem będzie układanie z dwukolorowych klocków kwadratów w jednym kolorze. Im więcej jednobarwnych konstrukcji ułożycie, tym więcej punktów wpłynie na Wasze konto. Poprawnie złożone figury znikają w przy akompaniamencie przedziwnych dźwięków, robiąc oczywiście miejsce dla kolejnych klocków. Im dalej w grę, tym zabawa staje się szybsza i bardziej chaotyczna, a źle położony klocek potrafi mścić się na graczu długimi minutami. Ale to i tak by było za proste...

Zabawa z Lumines nie byłaby nawet w połowie tak fajna, gdyby twórca nie pokusił się jeszcze o kilka ciekawych patentów. Jednym z nich jest pionowa linia, która przez cały czas skanuje pole gry – kiedy natrafi na kwadratową, jednokolorową figurę natychmiast zamienia ją w punkty. Właśnie przez tę linię Lumines momentami przypomina wyścig z czasem, bo grający zrobi wszystko, aby między jednym a drugim skanem ułożyć jak największą konstrukcję, wartą tysiące punktów. Ale to nie wszystko. Przez cały czas nad grą czuwa kapitalna ścieżka dźwiękowa, rewelacyjnie podkreślająca charakter zabawy. Rozgrywka zaczyna się spokojnym, ambientowym brzmieniem, ale tylko i wyłącznie po to, aby już za moment słuchawki zadrżały od takich gatunków muzycznych, jak oldschool techno, trance i house. Niesamowita sprawa.

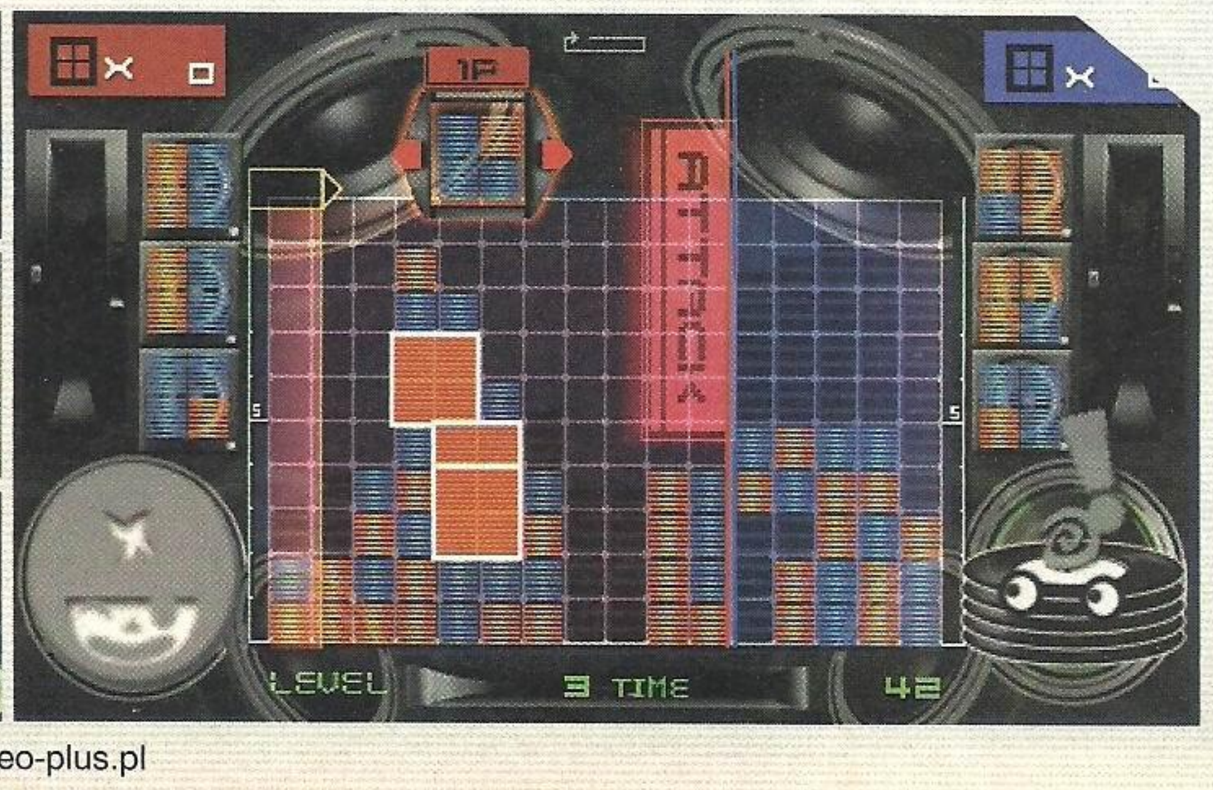


ROZGRYWKA ZACZYNA SIĘ SPOKOJNYM, AMBIENTOWYM BRZMIENIEM, ALE TYLKO I WYŁĄCZNIE PO TO, ABY JUŻ ZA MOMENT SŁUCHAWKI ZADRŻAŁY OD TAKICH GATUNKÓW MUZYCZNYCH, JAK OLDSCHOOL TECHNO, TRANCE I HOUSE.

Grafika w Lumines jest prosta – składa się przecież z dziesiątek dwuwymiarowych klocków i animowanego teledysku wyświetlanego w tle. Aby jednak nie było zbyt monotonnie, oprawa zmienia się co kilka minut i wraz z kolejnym utworem muzycznym wchodzą nowe rodzaje klocków, nowe aranżacje kolorystyczne, tła i teledyski. Całość niesamowicie tętni żywymi kolorami i po prostu chce się w to grać!

Twórca przygotował trzy podstawowe tryby rozgrywki. Najwięcej czasu poświęcicie Challenge Mode, bo tylko tu odblokujecie nowe skiny i muzyczki. Single Skin Mode to możliwość ponownego zagrania na odblokowanych wcześniej poziomiach, zaś Puzzle Mode zaproponuje Wam zabawę w układanie figur ze spadających klocków. Jestem przekonany, że po odrobinie praktyki będziecie śmigać w Lumines jak uzależnieni, a każda próba odebrania Wam PSP zakończy się tragedią. Luminki mocno wciągają i uzależniają, ale pokazują też pewną istotną rzecz...

Dobry i prosty pomysł nie potrzebuje kosztownej oprawy, aby łyknąć go z miejsca i bez żadnych zahamowań. Tak właśnie powinno się robić gry na PSP! ■ ■



▶ TETSYUA MIZUGUCHI W OGNIU PYTAŃ

Tysiące gier po raz pierwszy pokazanych światu to jedno. Ale możliwość osobistego poznania największych twórców gier i przeprowadzenia z nimi rozmów, to jeszcze jedna nieoceniona zaleta E3. Mi udało się dorwać i przesłuchać Tetsuyę Mizuguchiego, którego gry (REZ i Lumines) okupują moją pierwszą dziesiątkę najlepszych tytułów. Satysfakcję mam tym większą, że dokładnie tydzień po tym wywiadzie do redakcji przyszła mała paczka z San Francisco, a w niej... prezent w postaci gry! A rozmowa przebiegała następująco. [Matt]

W Twoich najnowszych grach muzyka pełni rolę głównego bohatera. Skąd czerpiesz swoje inspiracje i pomysły?

Mizuguchi: Muzyka kojarzy mi się z zabawą i pozytywnymi emocjami, podobnie zresztą jak gry. To, co chciałem osiągnąć w REZ i Lumines nazwałbym swego rodzaju chemiczną reakcją, miksturą, która połączy w sobie grywalność i muzykę na najwyższym możliwym poziomie. Muzyka i gry to oczywiście dwa oddzielne światy, ale myślę, że wykorzystanie dźwięku do budowania grywalności jest czymś oryginalnym i naprawdę fajnym. Zauważ, że moje tytuły różnią się od gier Bemani *(określenie na DDR, Beatmania i pozostałe gry muzyczne od Konami – n+)*. W tych grach co prawda tańczysz w rytm muzyki, ale nie czujesz, że ją tworzysz. Moja wizja grywalności to silne oparcie jej na poczuciu, że gracz jest jej twórcą i porusza się po jej świecie.

Skąd wziął się pomysł na Lumines? Na pierwszy rzut oka można pochopnie nazwać tę grę techno-tetrisem.

Mizuguchi: Pomysł na Lumines przyszedł mi do głowy na długo przed tym, zanim PlayStation Portable w ogóle pojawiło się w planach. Krążyłem wokół niego, zastanawiałem się nad nim, ale dopiero zapowiedź PSP pchnęła moje myśli we właściwym kierunku. Przenośna konsola Sony kojarzy mi się z interaktywnym walkmanem, a więc urządzeniem, które służy zarówno graniu, jak i słuchaniu muzyki. Momentalnie wyobraziłem sobie gracza, który siedzi w autobusie, trzyma w rękach PSP, a na głowie ma ogromne słuchawki. I tu pojawia się moja rola – zastanawiam się, w co najchętniej zagrałby taki człowiek. Trzyma w rękach walkmana, więc ma ochotę na dobrą muzykę, ale z drugiej strony trzyma też konsolę, czyli chce grać. Lumines nie mogło być za trudne, bo nikt, kto chce się dobrze bawić, nie lubi przecież skomplikowanych gier. Gra musiała być prosta, a jednocześnie spełniać większość (jeśli nie wszystkie) zachcianki właściciela przenośnej platformy.

W Twoich grach dominuje muzyka elektroniczna. Czego prywatnie słuchasz?

Mizuguchi: Żyjemy w dwudziestym pierwszym wieku, świecie nowoczesności i elektroniki i chociaż prywatnie najchętniej słucham muzyki poważnej, to nic według mnie tak dobrze nie podkreśla klimatu dzisiejszej elektronicznej rozrywki, jak trance i techno. Uważam również, że jest to ten gatunek muzyki, który najlepiej pasuje do moich gier. Z Lumines sprawa jest prosta. Kocham tę grę, kocham PSP i towarzyszącą mu futurystyczną otoczkę. W przyszłości na pewno nie zabraknie gier takich jak REZ i Lumines, bo zbyt mocno zafascynowany jestem tym stylem.

Rez niewątpliwie był kultowym tytułem i mam w związku z nim dwa pytania. Pierwsze – czy zamierzasz skonwertować tę grę na PSP, bo z tego co mówisz wynika, że idealnie pasuje do Twojej wizji przenośnego grania. I drugie – nad jakimi grami obecnie pracujesz?

Mizuguchi: Cieszę się, że REZ Ci się podobał, bo do czasu powstania Lumines był także moją ulubioną grą <śmiech>. Jednak mimo to, nie mogę zdradzać jeszcze szczegółów, co zamierzam dalej zrobić z tą grą. Natomiast jeśli idzie o projekty kolejnych tytułów, to kilka już mam. Gro mojej uwagi zamierzam skupić na 99 Nights, wojennej, wieloczęściowej grze skupiającej się w 20 procentach na taktyce i w 80 procentach na akcji. Dziś powiem jedynie, że zdziwisz się widząc tak dużo postaci biegających po polu walki. Ninety-Nine Nights pojawi się wyłącznie na Xboxa 360, ale w międzyczasie nie zamierzam odsuwać się od moich muzycznych wizji. Kilka miesięcy temu jadłem lunch z moim przyjacielem Masahiro Sakurai (twórcą Kirby'ego). Ja odszedłem wówczas od Segi, a on opuścił HAL Laboratory. Dyskutowaliśmy o wszystkim, między innymi o przyszłości gier na telefony komórkowe, PSP i NDS. A także o losach Jacka Bauera w serialu *Przez 24 godziny*. Właśnie podczas tej rozmowy Sakurai przedstawił mi projekt gry Meteos. Podobnie jak w Tetris, czy Lumines idea opiera się na spadających klockach. O ile w tamtych grach klocki spadają pojedynczo, tak tutaj sypie się ich kilka jednocześnie. Sakurai wziął do ręki stylus, połączył kilka spadających klocków w całość i wystrzelił je z powrotem w powietrze. „Wow!" – pomyślałem. To jest proste, a jednocześnie takie odkrywcze! Zaczęliśmy luźno pracować nad projektem Meteos i już niebawem gra ukaże się na Nintendo DS. ■ ■

DEV: CRANKY PANTS GAMES WYD: THQ KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

EVIL DEAD REGENERATION

▶ PIERWSZA DOBRA GRA Z ASHEM? GROOVE!

THQ od czterech lat próbuje dostarczyć hit na licencji *Evil Dead*, ale jakoś nie do końca im to wychodzi. Nikogo to zbytnio nie dziwi – bo wiemy jak często pojawiają się dobre gry na podstawie filmów. Zgadza się, „incydentalnie" – trudne słowo. Teraz jednak wszystko wskazuje na to, że fani Armii Ciemności w końcu dostaną porządną grę z Ashem w roli głównej. I choć krótka wersja gry, którą mogliśmy pomęczyć na stanowisku THQ dawała niewielki obraz pełnej gry – zapowiada się nieźle.

Póki co nic nie wiadomo o fabule, ale kto by się nią przejmował skoro celem zabawy będzie wesołe mordowanie zombiaków i im podobnych paskudztw? Akcja zapowiada się na szalenie intensywną, a już na samym początku gry bohater zmierzy się z mnóstwem potworów atakujących jego drewnianą chatynkę w lesie. Życie odbieramy potworom przy pomocy piły mechanicznej lub shotguna, w którym jakimś cudem nigdy nie kończy się amunicja. A najlepiej korzystając z obu naraz. Ash sprytnie łączy ataki w ładne combosy czasem pomagając sobie potężnym kopniakiem. To nie wszystko. Bohater będzie mógł zadać setki różnych ciosów, a osłabionego przeciwnika wykończy w szczególnie efektowny sposób. Wystarczy podejść do odpowiednio obitego demona i nacisnąć na padzie trójkąt. Mózg rozbryzguje się po okolicy! Działa to podobnie, jak w God of War, gdzie w odpowiednim momencie trzeba wklepać jakąś kombinację na joypadzie.

Do dyspozycji gracza będzie aż dwanaście bardzo krwawych fatalities. Ash na przykład odstrzeli głowę, albo obróci się od przeciwnika i nie patrząc wycedzi do niego z shotguna, rozrywając go przy tym na kawałki. To, w jaki sposób wykończycie ofiarę zależne będzie od jej gatunku, a także od odległości dzielącej ją od bohatera.

Oczywiście nie mogło zabraknąć mocniejszego i bardziej mrocznego wcielenia bohatera. Evil Ash to bestia potrafiąca powalić większość przeciwników jednym ciosem, a odpalicie go, ilekroć specjalny pasek w kształcie kręgosłupa napełni się do maksimum. Jeśli jednak to wszystko wydaje się Wam mocno oklepane, to może chociaż spodoba Wam się Sam. Ten nieśmiertelny karzełek okaże się doskonałą pomocą w walce. Co powiecie na to, że da się go podpalić i cisnąć płonącego w przeciwników? Niejednokrotnie Sam przyda się także w pokonywaniu przeszkód, a jeśli komuś mało będzie mordowania, Sam z miłą chęcią posłuży za worek treningowy. Jakby nie było, jego współpraca z bohaterem na pewno urozmaici zabawę. Rozbawiła mnie akcja, w której kopnąłem koleżkę w tyłek, ten wskoczył przeciwnikowi na głowę i trzymając go mocno za zdeformowane uszy krzyczał – „Mam go Ash! Naprawdę go mam! Rozwal go!" Spodziewajcie się zatem dużej dawki czarnego humoru, a wszystko to podczas dziesięciu, słusznych rozmiarów poziomów.

Graficznie nowy Evil Dead nie zapowiada się ani super dobrze, ani bardzo brzydko. Po prostu klimatycznie i zabawnie. Całość idealnie komponuje się z atmosferą filmu klasy B – będzie dużo krwi i przeciwnicy nie tak straszni, jak chcieliby być. Naturalnie po raz kolejny głównemu bohaterowi głosu użyczy Bruce Campbell we własnej, niepowtarzalnej osobie. Już nie możemy się doczekać, by przeprowadzić kilka krwawych badań na zombiakach, przy akompaniamencie odgłosów rozrywania i miażdżenia kości. Będzie krwawa rzeź. ■ ■

NEWSPLASH

OPOWIEŚCI Z MIASTA WOLNOŚCI
Czekacie na przenośne GTA: Liberty City Stories? Oto garść nowych faktów. Gra pojawi się jako exclusive na PSP, a tym samym nie uświadczy go żadna inna konsola. W misjach wykonywanych na czas, które autorzy przenieśli ze stacjonarnych konsol, licznik ograniczony został z pięciu do dwóch minut. Powrócą oczywiście stacje radiowe, z których popłynie tona licencjonowanej muzyki, a przemytnicy dostarczą grę na półki sklepowe między wrześniem a listopadem 2005.

GDZIE TE NINTENDOGS!
Nintendo ogłosiło, że zrozumiała dla nas wersja gry Nintendogs zawierać będzie trzy dodatkowe rasy psów – Golden Retriever, Husky i Bokser. Poza tym w sprzedaży pojawią się, podobnie jak w Japonii, trzy wersje gry, ochrzczone tradycyjnie od ras psów. Szykujcie się na Nintendogs: Labrador Retriever & Friends, Chihuahua & Friends oraz Miniature Dachshund & Friends.

XBOX • GAMECUBE • PLAYSTATION PORTABLE
NINTENDO DS • GAME BOY ADVANCE • PLAYSTATION 2

GRY JUŻ OD 30 ZŁ!

ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1998
www.swiat-gier.com
czynne pon-pt 10-19 / sobota 10-17
Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94
Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

ZANURKUJESZ?

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI! ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

DEV: VICARIOUS VISION WYD: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX, GCN, PSP TERMIN: ZIMA

X-MEN LEGENDS II
RISE OF THE APOCALYPSE

▶ Niespodzianka – Xavier i Magneto w jednej drużynie

Przyjemniaczek z tego Banana. Tak wykończył X-Menów i Bractwo Mutantów grając w pierwszą część X-Men Legends, że teraz chłopaki nie mają siły na walkę. I właśnie w tym momencie uderza Apocalypse, mutant wierzący w teorię „przetrwa najsilniejszy". I kto teraz ocali świat?

Zgodnie z zasadą „wróg mojego wroga jest moim przyjacielem" podopieczni Xaviera i Magneto łączą siły, by wspólnie pokonać najeźdźcę. W jednej drużynie zagrają takie sławy Marvela jak: Magneto, Wolverine, Storm, Cyclops, Bishop, Juggernaut i Nightcrawler. Jako NPC wystąpią Angel, Emma Frost, Forge i Heather Hudson. Na trailerach widać jeszcze Sabretootha, Mystique i Toada, więc pewnie też w jakiś sposób pojawią się w grze. Dzielni mutanci zmierzą się z Lady Deathstrike, Four Horsemen of Apocalypse (w tym Angel zamieniony w Death), Sentinelami, Marrowem, Holocaustem i wieloma innymi przyjemniaczkami. Fanów pytajcie kto jest kto, hehe.

Drużynę ponownie złożymy z czterech postaci, wybierając z szesnastu dostępnych. Zasadniczą różnicą w stosunku do pierwszej części gry będzie to, że połowę ekipy stanowią X-Meni, a reszta to członkowie Bractwa. Oznacza to przede wszystkim zwiększenie różnorodności, a w efekcie możliwość stosowania nowych, ciekawszych taktyk. Ponadto każdy z bohaterów korzystać będzie z co najmniej dwóch mocy. Fanom pierwszej części nie trzeba nawet tłumaczyć co to oznacza. Więcej mocy i nowi członkowie drużyny, to większe możliwości odpalania morderczych combosów. Wyobrażacie sobie tagowy atak Wolverine'a i Magneto? Ciosy łączone mają być łatwiejsze do odpalenia niż poprzednio, ale ogólnie poziom trudności znacznie wzrośnie.

Autorzy wzięli sobie do serca uwagi graczy i poprawili sporo błędów pierwszej części. Pojawi się nowy system autolevelowania. W każdej chwili będzie można zdecydować jak mają być rozdzielane punkty, gdy zwiększy się poziom doświadczenia postaci.

W dowolnym momencie da się też wrócić do bazy, czego brakowało w Legends. Pozwoli to na błyskawiczne rotacje wśród członków drużyny. Oprócz tego pojawi się również cała gama losowych elementów – i tak na przykład podchodząc do gry za drugim razem odnajdziemy w skrzyniach nowe, niewidziane wcześniej przedmioty.

Wszystkiego ma być więcej – dłuższa fabuła, więcej terenów do zwiedzenia i ponad stu różnych przeciwników. Mutanci wyruszać będą na misje z pięciu różnych lokacji – w tym z domu Xaviera oraz opuszczonej fabryki Weapon X. Walki zaś toczyć się będą w świątyniach Madripoor, dżungli Savage Lands, na Genoshy, a także w Egipcie. Każda miejscówka zaoferuje tonę sekretów i sporo unikalnych przeciwników. Będzie też więcej otwartych terenów. A wiecie, że poziomy mają być trzykrotnie większe niż w jedynce? Aww, shit, no to się wygadaliśmy...

Bardzo przyjemnie zapowiada się tryb mutliplayer. Nad każdą postacią można w dowolnym momencie przejąć kontrolę. Oznacza to, że w każdej chwili można pozwolić dołączyć się jakiemuś graczowi i bawić wspólnie w trybie online. Nie ma również problemu, aby za chwilę kontynuować zabawę samemu lub z kumplami siedzącymi obok. Oczywiście mowa o Xboksie i PS2, bo w wersji GameCube nie będzie opcji online. ■■

CAPCOM CLASSICS

▶ Święta z bojowymi pikselami Capcom

Capcom Classics to nic innego jak kompilacja dwudziestu dwóch starych gier Capcomu zebranych w jedną paczkę i sprzedawanych wygłodniałym oldskulowcom oraz kolekcjonerom. Największych maniaków zapewne ucieszy fakt, że nie zabraknie bonusów – będą oryginalne artworki, remixy utworów i kody ułatwiające zabawę.

Patrząc na listę gier trzeba przyznać, że tym razem nie zabraknie mocnych tytułów. 1942 to arcade'owa strzelanka w klimatach II wojny światowej – gracz zasiada za sterami samolotu i rozwala zarówno cele powietrzne, jak i naziemne. O Final Fight chyba nie trzeba się rozpisywać. Wesołe obijanie gansterskich facjat to coś, co lubimy i na co zawsze czekamy z otwartymi ramionami.

O odświeżonej wersji Final Fight na PS2 i Xboxa, z podtytułem Streetwise mogliście przeczytać w relacji z E3 w poprzednim numerze N+. W Ghost 'n Goblins powalczymy z zombiakami i demonami, aby uratować piękną, choć rozpikselowaną księżniczkę. Nie zabraknie również strzelanek, w tym nieśmiertelnego Commando oraz kultowego Bionic Commando. Bohater gry nie tylko strzela na lewo i prawo, ale do przemieszczania się używa także bionicznej, rozciągającej się ręki. A wiecie, że wszystko po to, aby uratować koleżkę o ksywie Super Joe, czyli... bohatera Commando? Obok strzelanek, będą jeszcze trzy Street Fightery II, Forgotten Worlds, Vulgus i Exed Exes, Mercs, Gun Smoke, Legendary Wings, Section Z i 1943. Na wszystkie te mniejsze lub większe hity posiadacze Xboxa i PS2 muszą jeszcze poczekać.

Capcom Classics ukaże się pod koniec roku. Widać konwertowanie 8 i 16-bitowych szlagierów na współczesne konsole nie jest taką prostą sprawą. A może twórcy czekają na święta, aby sprzedaż osiągnęła zadowalający poziom? Swoją drogą ciekawe jak takie składanki będą wyglądać za kilkanaście/kilkadziesiąt lat. Pewnie nasze dzieci lub wnuki o zestawie RE4, DMC3, Onimusha 3 i Shadow of Rome będą pisać, że lipa i nie wiedzą jak można grać w takie stare i nudne gry. ■■

DEV: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PS2 TERMIN: JESIEŃ

newsplash

UBISOFT NA FRONCIE
Zgodnie ze słowami szefa Ubisoftu Yvesa Guillemota, wartość firmy w ciągu najbliższych dwóch lat podwoi się, a przyczyni się do tego silna marka takich gier, jak: Prince of Persia, Splinter Cell i Ghost Recon. Słowa Yvesa to także zachęta dla współudziałowców firmy, aby trzymali swoje akcje przy sobie i nie sprzedawali ich firmie Electronic Arts, która (jak pamiętamy) w grudniu 2004 przejęła blisko 20 procent udziałów Ubi. Oczywiście silniejsza pozycja firmy jeszcze bardziej zaostrzy apetyt żarłocznych Elektroników. Zatem pilnie śledzimy rozwój wydarzeń.

ŁOWCA POTWORÓW – CZĘŚĆ DRUGA
Capcom jest bardzo zadowolony ze sprzedaży Monster Huntera. Zadowolony do tego stopnia, że na 2006 rok zapowiedziany został już pełnoprawny sequel. W Monster Hunter 2 czas upływał będzie zgodnie z zegarem zamontowanym w konsoli. Zmieniać się będą pory dnia i roku, a na miejsce wybitych potworów przyjdą następne. Poza tym, Capcom pracuje równolegle nad Monster Hunter Portable na PSP i nie wykluczone, że obie gry będą się ze sobą komunikować.

EIDOS ŁYKNIĘTY PRZEZ SCI
Po długich negocjacjach i zainwestowaniu blisko 114 milionów dolarów, wydawca SCi Entertainment przejął w końcu firmę Eidos. „Przejęcie tak wielkiego wydawcy, jak Eidos na pewno wzmocni naszą pozycję i uczyni z nas jednego z głównych graczy na rynku gier video." SCi planuje w najbliższym czasie dostarczyć kilka mocnych tytułów, wśród których znajdzie się Conflict: Global Terror, 25 to Life, Total Overdose, Just Cause, Commandos: Strike Force i Reservoir Dogs. Eidos natomiast duże nadzieje pokłada w Tomb Raider: Legends, zapowiadanym jako długo oczekiwany powrót do korzeni serii. SCi planuje też sprzedawanie własnych gier pod marką Eidos na amerykańskim rynku, gdzie jest to mocny brand.

DEAD OR ALIVE! FILM!
Nagłówek mówi wszystko. Nadciąga film oparty na bazie jednego z trzech najlepszych mordobić. Reżyserią walk zajął się Cory Yuen, który ma na swoim koncie między innymi choreografię do takich filmów, jak *The Transporter* i *Romeo musi umrzeć*. Planowany budżet zamknie się w granicach 30 milionów dolarów, a akcja toczyć się będzie w Chinach.

FILMY DLA DOROSŁYCH NA UMD
W ciągu najbliższego miesiąca rozpocznie się zalew filmów pornograficznych na PlayStation Portable. Sony Computer Entertainment, w przeciwieństwie do milionów młodzieńców będących w posiadaniu PSP, uznało filmy o różowej treści za „wysoce niepożądane", ale nie zamierza zabronić ich sprzedaży. Oczywiście wprowadzone zostaną ograniczenia wiekowe dla kupujących, ale nie może być mowy o oficjalnym zakazie. Swoją drogą nie zdziwimy się, jeśli UMD z godzinnymi hentaiami okażą się jednymi z najlepiej sprzedających się nośników w całej Japonii.

TECMO NIESTRASZNE DLA PSP
Producent przerażającego Fatal Frame atakuje właścicieli PlayStation Portable. Nie ma jednak mowy o jakiejkolwiek konwersji znanego horroru – tym razem Tecmo dostarczy... puzzle. Karakuri utrzymane będzie w stylistyce superdeformed i kierowane głównie do młodszej publiczności. Gracze wcielą się w rolę chłopaka imieniem Nut sterującego grupą ośmiu robotów. Celem zabawy będzie rozwiązywanie lokalnych problemów, reprezentowanych przez najróżniejsze puzzle. Uhm, taak...

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE NINTENDO DS

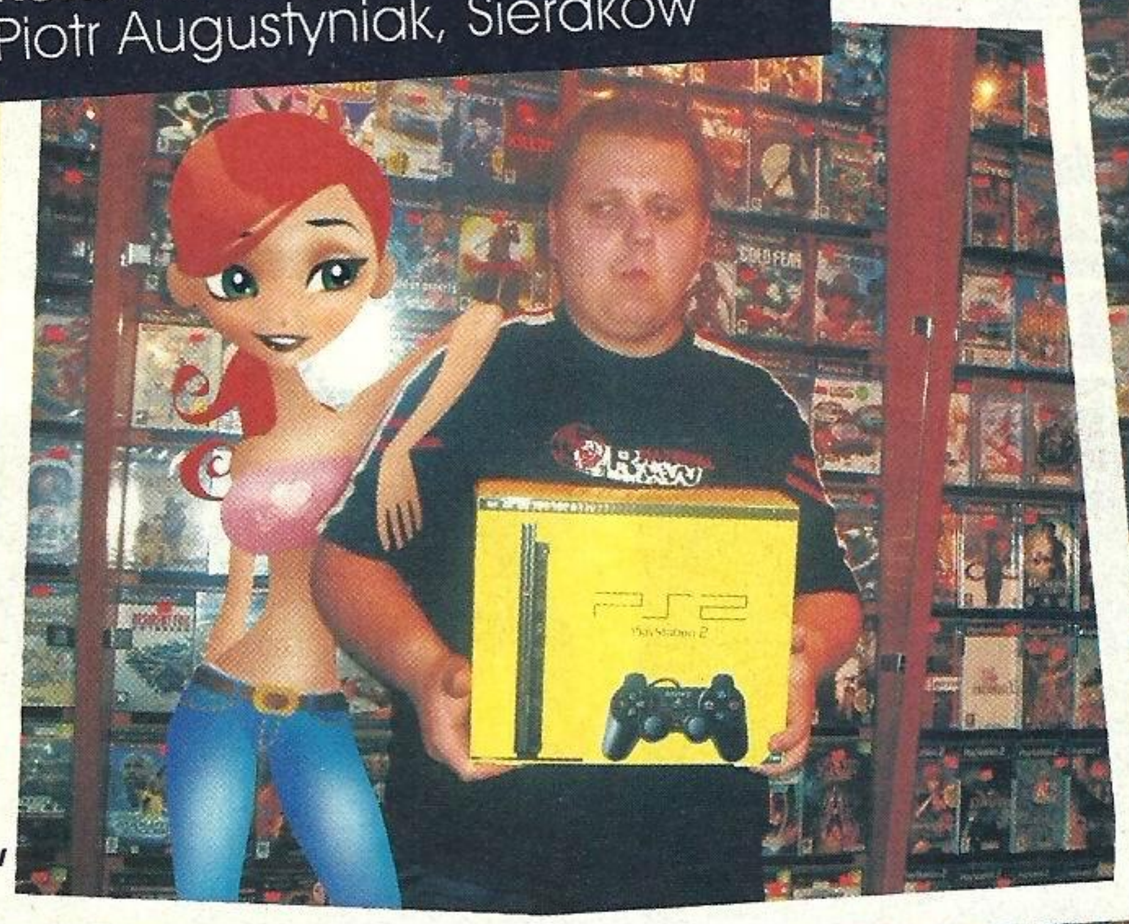
KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS / REGENERACJA CD

>WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 ZŁ DO 199 ZŁ >TANIE GRY OD 29 ZŁ DO 49 ZŁ >CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, ZADZWOŃ ZAPYTAJ!!

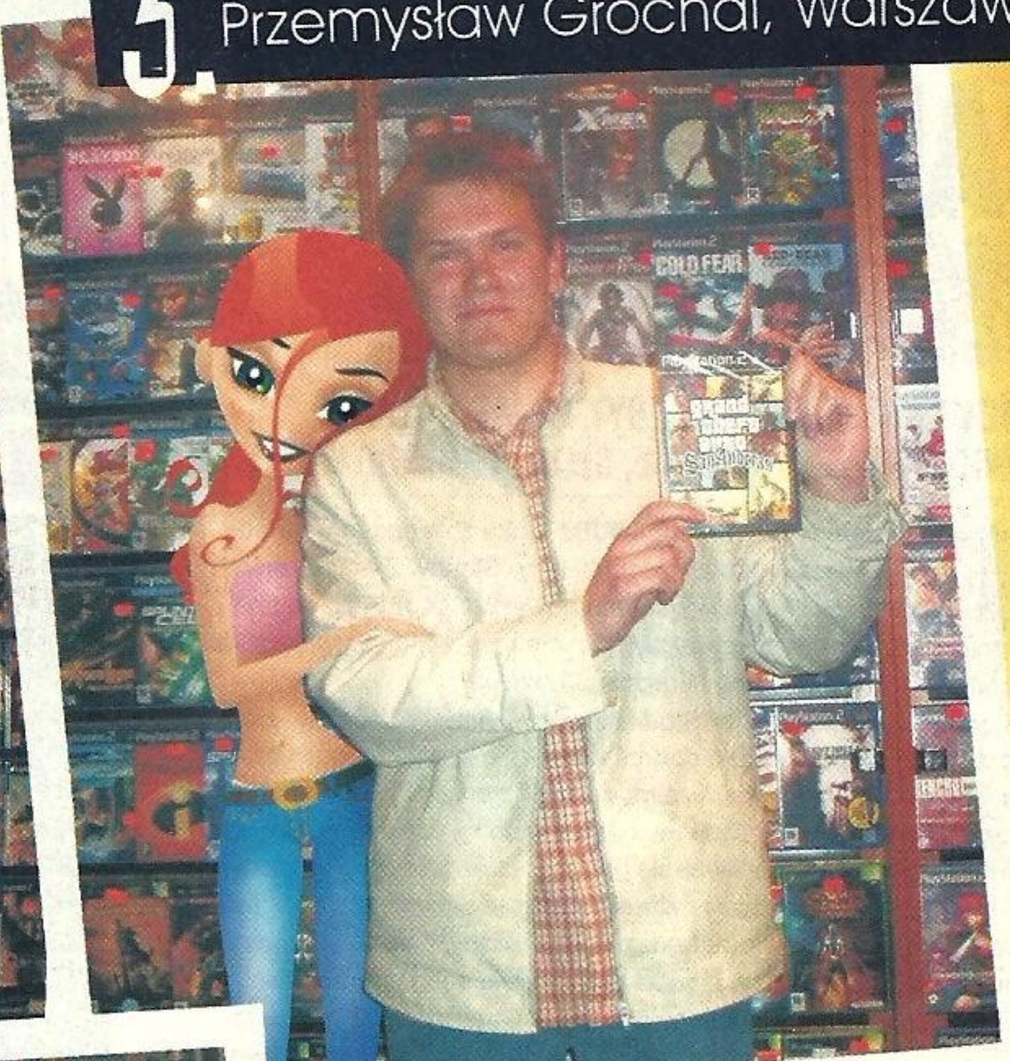
WIELCY WYGRANI W KONKURSIE MADGAMES!!!

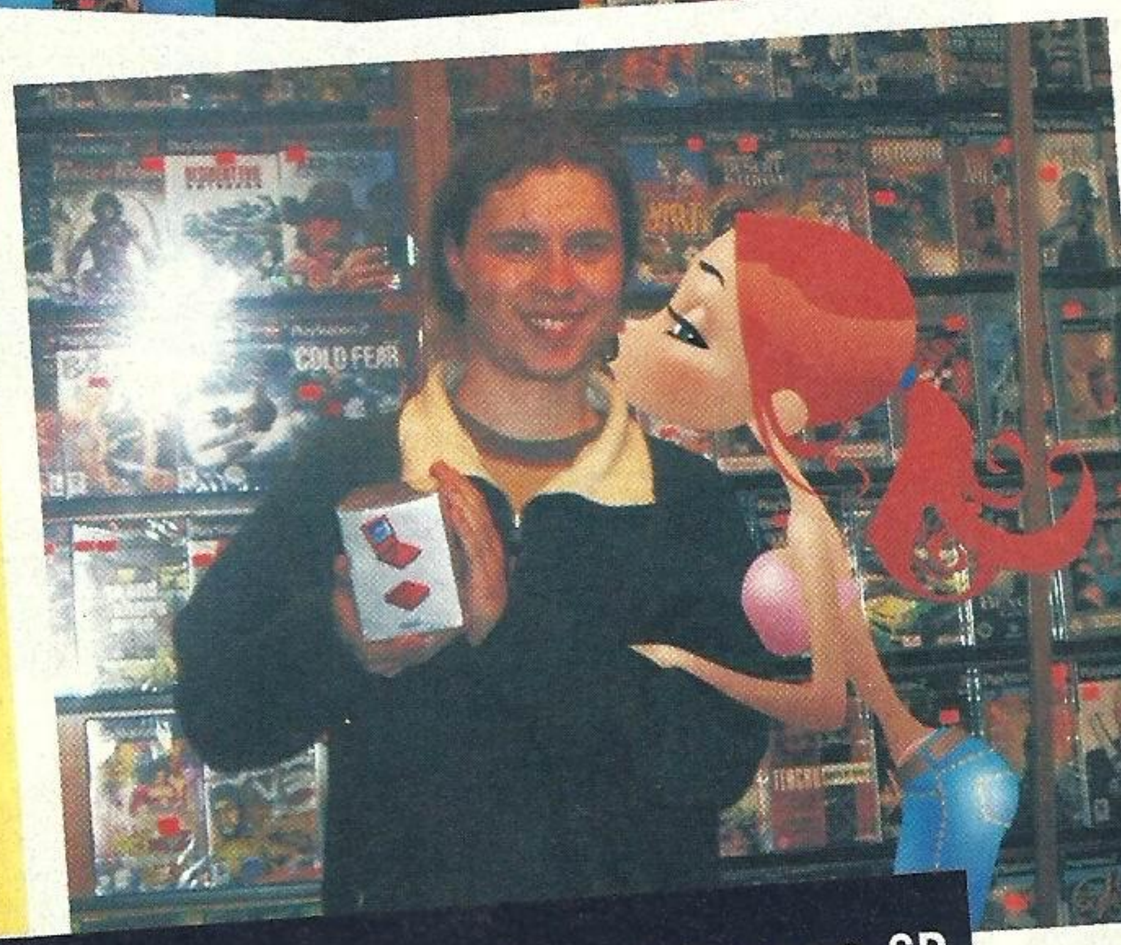
...ZNACZY OPYLA SIĘ U NAS KUPOWAĆ!!

1. Konsola Playstation 2 Slim
Piotr Augustyniak, Sieraków



3. Gra PS2 GTA: San Andreas
Przemysław Grochal, Warszawa





2. Konsola GameBoy Advance SP
Marcin Piotrowicz, Spychowo

www.madgames.pl

PRO EVO SOCCER 4 159,-

GTA:SA 159,-

GRAN TURISMO 4 159,-

SPLINTER CELL: CT 159,-

DEVIL MAY CRY 3 149,-

MGS 3: SNAKE EATER 159,-

BROTHERS IN ARMS 159,-

MIDNIGHT CLUB 3: DUB E. 189,-

FORZA MOTORSPORT 199,-

JADE EMPIRE 189,-

STAR WARS: EPISODE III 199,-

PS2 od 399,-

XBOX od 449,-

GCN od 319,-

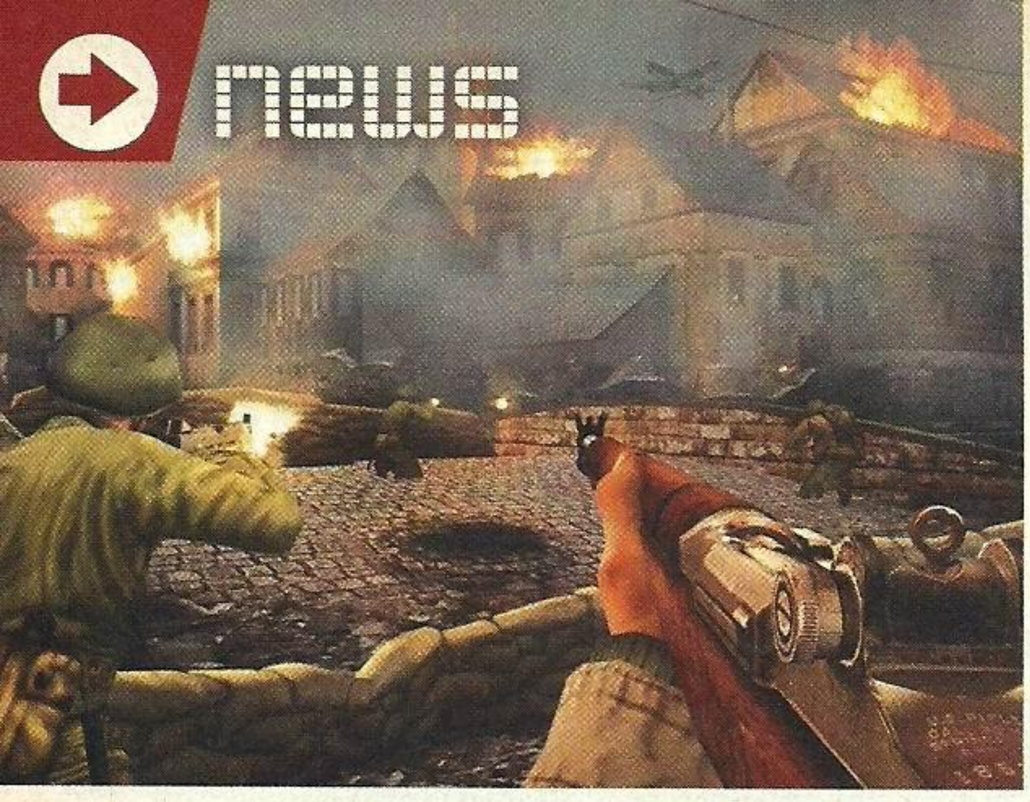
GBA od 199,-

NINTENDO DS od 549,-

GRY DS 149,-

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

budynek klubu **ZIELONA GĘS** / metro **POLE MOKOTOWSKIE** / **CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14**
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA TEL./FAX **(022) 498 99 93, 825 54 40** / KOM. **503 624 692**



CALL OF DUTY: BIG RED ONE

► ŻADNA MISJA NIE JEST ZBYT TRUDNA, ŻADNE POŚWIĘCENIE ZBYT WIELKIE, SŁUŻBA PRZEDE WSZYSTKIM

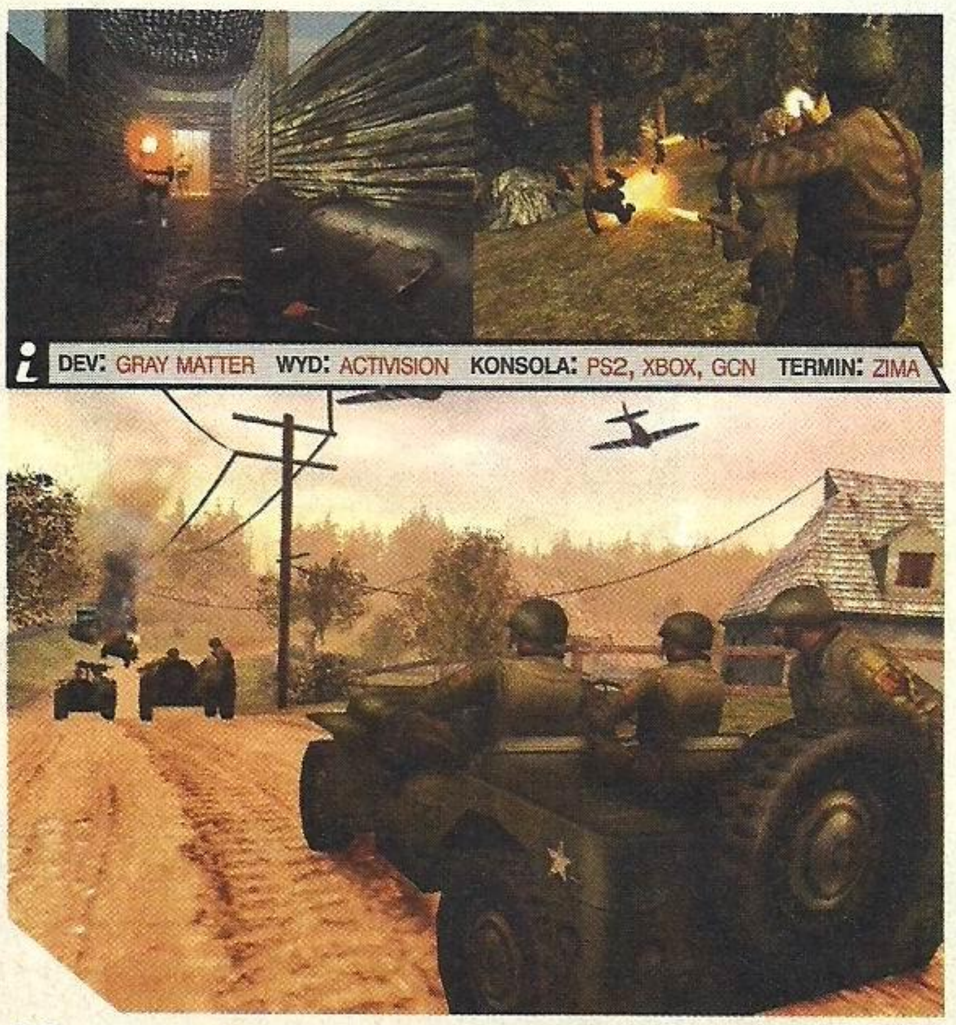
Takie oto motto przyświeca od 1917 roku żołnierzom Big Red One – pierwszej dywizji piechoty armii Stanów Zjednoczonych. Jeden z nich będzie bohaterem nowego Call of Duty, co jest równoznaczne z tym, że musi walczyć o życie na frontach II wojny światowej w Północnej Afryce, Włoszech i Europie Środkowej.

Nad grą pracuje Gray Matter Studios, twórcy United Offensive – dodatku do pecetowego CoD. Chłopaki dobrze wiedzieli o ograniczeniach mocy konsol, ale mimo to postanowili zaimportować z blaszanego hitu wiele graficznych rozwiązań i wygląda na to, że poszło im całkiem sprawnie. Wersja na PlayStation 2 pochwali się ostrymi, szczegółowymi teksturami (chcemy to zobaczyć!), a także naturalnie wyglądającymi twarzami żołnierzy. Część z nich na przykład nosić będzie zarost, blizny, a na wszystkich wyraźnie mają być pokazane emocje przeżywane podczas walk. Jeśli okaże się to prawdą, gracze ujrzą legiony naprawdę przerażonych ludzi, a to dlatego, że akcja w Big Red One zapowiada się na szalenie intensywną.

Dla przykładu, w małym miasteczku w Belgii walki toczyć się będą wśród płonących lub już spalonych budynków i co chwila da się słyszeć krzyki ranionych towarzyszy broni. Bohater będzie musiał uważać na ciągłe wybuchy i nieustający ostrzał niemieckich karabinów maszynowych.

Demo zaprezentowane na E3 szokowało ogromną ilością szczegółowo zbudowanych i ładnie animowanych żołnierzy biegnących w stronę małego miasteczka w towarzystwie jadących jeepów i czołgów. Dzięki takim zabiegom gracz poczuje się częścią wielkiej armii zmierzającej na spotkanie ze śmiercią. Odpowiednie wczucie się w klimat zapewnić ma również stosunkowo mała ilość loadingów. Póki co jednak, rozgrywka zapowiada się bardzo standardowo, co oznacza mnóstwo skryptowanych akcji.

Do prac nad Big Red One zatrudniono dwóch weteranów i znawców realiów drugiej wojny światowej. Zapewnić oni mają zgodność fabuły z historycznymi wydarzeniami i pomagać osobom odpowiedzialnym za projekty broni i mundurów. Big Red One to oczywiście inna gra, niż zapowiedziany na Xboxa 360 Call of Duty 2. ■ ■



i DEV: GRAY MATTER WYD: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: ZIMA

i DEV: CPS4 WYD: CAPCOM KONSOLA: PS2 TERMIN: ZIMA

DEVIL KINGS

► ODPOWIEDŹ CAPCOM NA DYNASTY WARRIORS. ZE SŁABYM TYTUŁEM

Jeżeli do prac nad capcomowską wersją Dynasty Warriors zabiera się Hiroyuki Kobayashi odpowiedzialny za Devil May Cry i Resident Evil 4, a obok niego Makoto Tsuchibayashi – człowiek, który zaprojektował luźny wygląd Dantego, to możemy w ciemno zakładać, że Studio 4 dostarczy hit. I nie przeszkadza nam fakt, że prezentowana podczas E3 wczesna wersja gry była tytułem budzącym najmniej emocji wśród pokazanych przez Capcom.

Skąd pomysł na taką grę? Jak mówi Kobayashi, Killer 7 można określić mianem „być może się sprzeda”, a Devil Kings jest stuprocentowym pewniakiem. Skoro Dynasty Warriors schodzi z japońskich półek sklepowych jak ciepłe bułeczki wystarczy skopiować pomysły Koei, osadzić je w klimatach feudalnej Japonii i nazwać Sengoku Basara.

Trochę inaczej sprawa wygląda w przypadku USA i Europy. Na potrzeby zachodnich rynków stworzono mroczną wersję gry. Przede wszystkim wywalono wszelkie historyczne nawiązania. Teraz głównym bohaterem jest niejaki Devil King, który sprzedał duszę diabłu w zamian za potężną moc mającą dać mu wygraną w wojnie. W jego ślady poszło kilku innych wojowników i tak mamy całą plejadę mrocznych, nienaturalnie silnych koleżków.

Postacie są podobne do naszego ulubionego siwowłosego łowcy demonów. Wykonują cyniczne, znieważające ruchy, a przy okazji robią niesamowitą rzeźnię. Jednym słowem mają capcomowski power. No, dobra – dwoma słowami. Twórcy zadbali o to, by wszyscy bohaterowie znacznie się od siebie różnili. I tak oto pojawiła się panna z dwoma gunami, ninjaska z ostrzami na łańcuchu, gość z sześcioma mieczami, kolo z potężnym toporem, niunia z minigunem, a główny bohater to samuraj dzierżący w jednej ręce miecz, a w drugiej shotguna. Czy to wymaga komentarza?

Logo i postacie wyglądają jakby pochodziły z niedokończonych projektów DMC, a to ze względu na Tsuchibayashiego oraz fakt, że przy grze pracowali ludzie dłubiący przy pierwszych przygodach Dantego. W każdym razie należy podkreślić, że nic tych gier nie łączy – Devil Kings zaprezentuje nowy świat, potwory i bohaterów.

Zabawa jest identyczna jak w Dynasty Warriors. Gracz wpada na pole ogromnej bitwy i kroi przeciwników, a licznik zabitych rzadko kiedy nie dobija do magicznego tysiąca. Oczywiście po zabiciu odpowiedniej liczby żołnierzy będzie można odpalić potężny, demolujący przeciwników cios. Walka będzie toczyć się przy użyciu dwóch przycisków, a przytrzymanie R1 podczas klepania kombinacji zaowocuje wyprowadzeniem mocniejszych ataków.

Postacie będą się rozwijać – nauczą się nowych zdolności, podrasują stare. Nieraz przyjdzie skorzystać z przedmiotów specjalnych (twórcy zapowiadają, że będzie ich ponad osiemdziesiąt), które w połączeniu ze specjalnymi atakami zmiotą z powierzchni ziemi najtwardszą armię. Co powiecie na przywołanie deszczu meteorytów, który obraca pole walki w piekło na ziemi? Na E3 prezentowało się to przeobłędnie!

Nie obyło się naturalnie bez zapowiedzi ogromnej ilości postaci widocznych podczas walki, a wszystko śmigać będzie w stałej liczbie klatek, nawet przy różnych graficznych bajerach. Gra idzie w dobrym kierunku, ale nie nosi znamion hitu. Ale może to wina tego, że ostatnio gry Capcomu mocno wybijają się ponad przeciętną. ■ ■

Komponując ścieżkę dźwiękową do gry, THQ wpadło na bezbłędny pomysł. Z zakurzonych szaf wywleczono najstarsze, klasyczne kawałki, przy których bawili się w latach pięćdziesiątych nasi dziadkowie, w tym „Lollipop" zespołu The Chordettes i „Little Star" spłodzone przez The Elegants. Na tym nie koniec. Do współpracy zaproszono DJów (w tym Timo Maas), aby raz jeszcze przetworzyli klasyczne utwory dodając im współczesnego beatu.

DESTROY ALL HUMANS

► Każdy powód żeby pozabijać Ziemian jest dobry

DEV: PANDEMIC **WYDAWCA:** THQ **KONSOLA:** PS2, XBOX **TERMIN:** LIPIEC 2005

Co robi każdy szanujący się kosmita, kiedy jego gatunek zagrożony jest wyginięciem, a do uratowania go potrzeba materiału genetycznego pochodzącego z Ziemi? Oczywiście najeżdża naszą kolorową planetę i poluje na ludzi pozbawiając ich mózgów. Normalka, standardowa procedura.

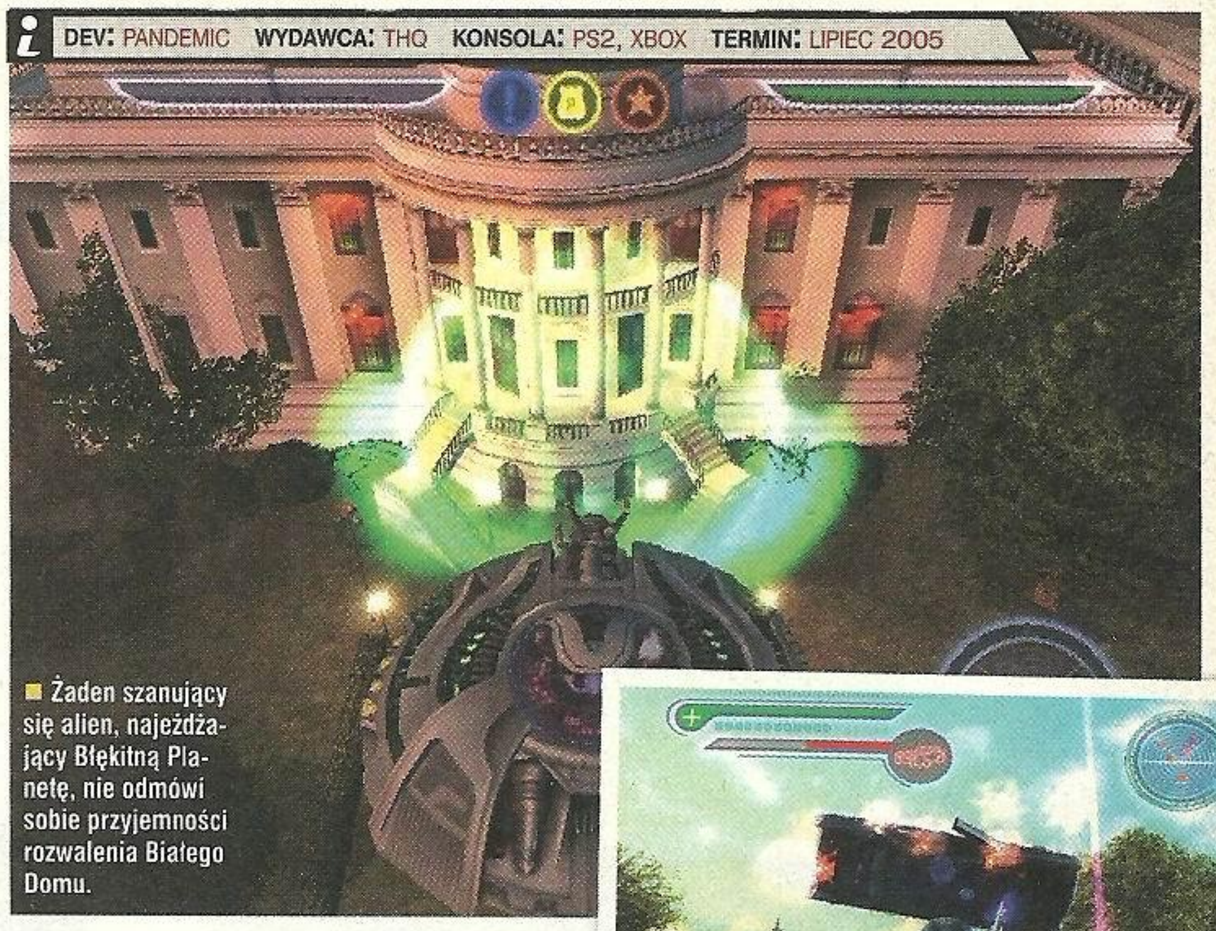
Bohater Destroy All Humans to obcy o imieniu Crypto Sporidium 137 (urocze), który obowiązkowo ma duże, czarne oczy, przerośniętą łysą głowę, małe ciało i cierpi na brak nosa. Nieprzyjemny wygląd postaci wieńczą ogromne zęby. Brrr.

Zaznaczmy od razu, że nie wszystkie misje polegać będą na zabijaniu ludzi, jednak rzadko kiedy będzie to wyraźnie zabronione. W końcu Crypto nie odwiedza Ziemi w celach pokojowych, a chodzi mu wyłącznie o ludzkie DNA.

Podczas walki na potencjalnej ofierze można się zalokować, a następnie wybrać jedną z czterech opcji działania. Skanowanie fal mózgowych, to standardowe czytanie w myślach. Hipnozą da się zmusić ludzi do snu, albo zrobienia zamieszania i odwrócenia w ten sposób uwagi policjantów i żołnierzy zagrażających życiu bohatera. Psychokineza to rzecz dla lubujących się w drastycznych akcjach jak rzucanie przechodniami o ściany, bądź podrzucanie ich na dużą wysokość. Bez zamiaru złapania ich w drodze na dół oczywiście. Ostatecznie można też wyjąć ofierze rdzeń mózgowy, ale znacznie łatwiej tego dokonać, jeśli najpierw zatłuczecie nieszczęśnika na śmierć.

Jedną ze zdolności Crypto, która w znaczny sposób wpłynie na rozgrywkę, będzie możliwość zamiany w człowieka. Dzięki takiemu przebraniu nie trzeba będzie od razu wszystkich zabijać lub chować się po kątach, aby pozostać niezauważonym. Co prawda nie da się wtedy używać przedmiotów ani broni, ale bez problemu da się chodzić w tłumie i skanować fale mózgowe. Ot, choćby w celu poznania kosmatych myśli przechodniów.

Cieszy fakt, że dzięki możliwości zakładania kamuflaży gra staje się nieliniowa. Wolicie po cichu przejść przez miasto w przebraniu, czy



Żaden szanujący się alien, najeżdżający Błękitną Planetę, nie odmówi sobie przyjemności rozwalenia Białego Domu.

może wpaść z giwerą między ludzi i wybić wszystkich? Spoko. Chcecie ominąć tłum skacząc po dachach i korzystając przy tym z jetpacka? Tak też się da.

Oczywiście znajdzie się też miejsce na bonusowe zadania, jak zabicie określonej liczby osób, czy niszczenie budynków na czas. Autorzy obiecują, że nie zabraknie minigier. Szykujcie się między innymi na wyścigi z jetpackami na plecach.

Od czasu do czasu pojawią się różne ciekawe i nietypowe zadania. Jednym z nich jest chociażby konieczność wcielenia się w burmistrza miasteczka, a następnie przekonanie rozszalałego tłumu, że radioaktywne krowy i kosmici grasujący w polu nie istnieją. Wybierając jedną ze ścieżek dialogowych

gracz będzie mógł popisać się talentami krasomówczymi i odpowiednio nakręcić ludzi, żeby przestali myśleć o kosmitach.

W grze znajdzie się sporo scenek przerywnikowych, a samą rozgrywkę uprzyjemni naprawdę solidna oprawa graficzna. To znaczy teoretycznie, bo na razie po mieście nie śmiga zbyt wiele osób, budynków też zbyt wielu nie ma, a i drzewa występują sporadycznie. To co? Gotowi jesteście na zniszczenie naszej wspaniałej cywilizacji? ■ ■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

od 349 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

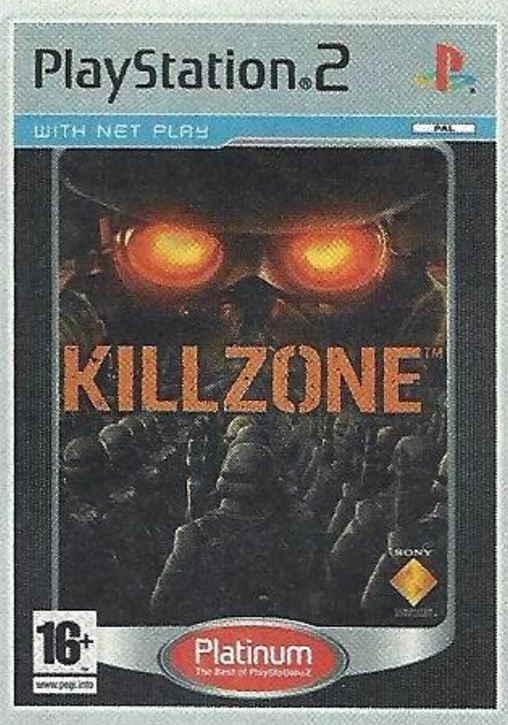
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11⁰⁰-19⁰⁰, TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10⁰⁰-15⁰⁰ BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

OD 15.06.1005:

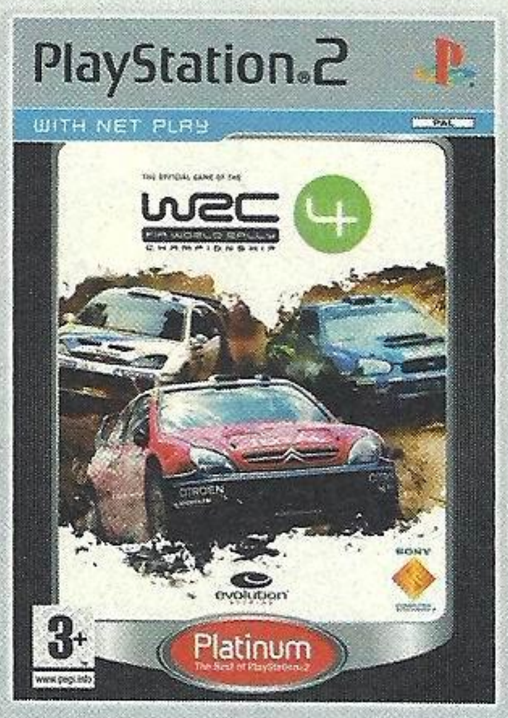
Platinum

The Best of PlayStation®2

TANIE GRY NA PLAYSTATION 2!

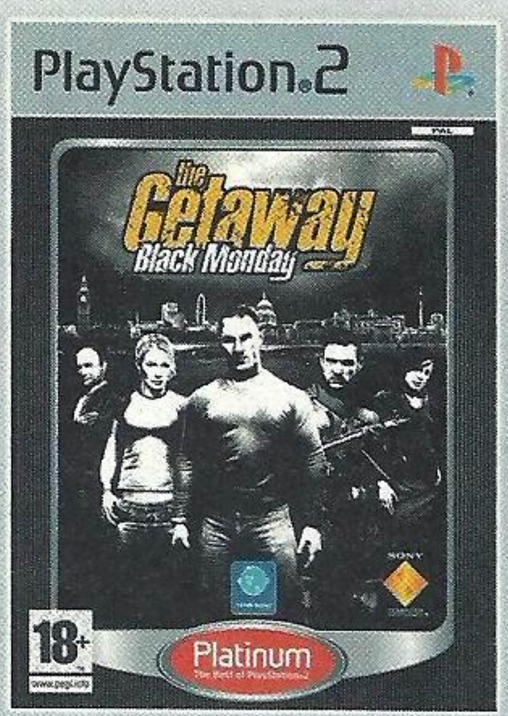


Killzone

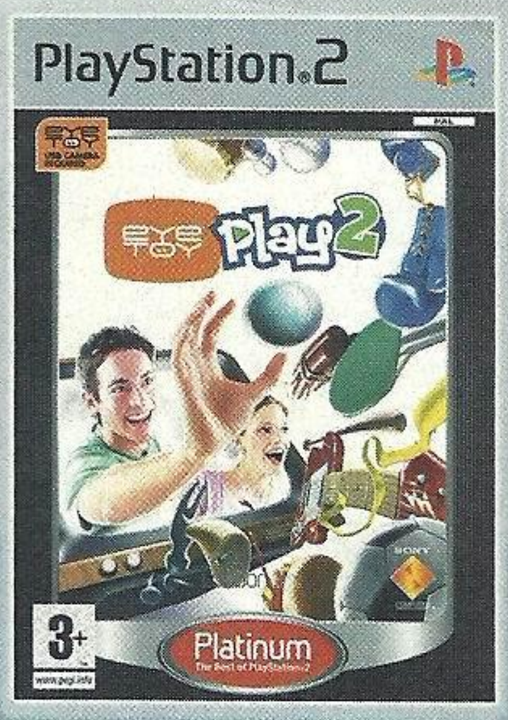


WRC 4

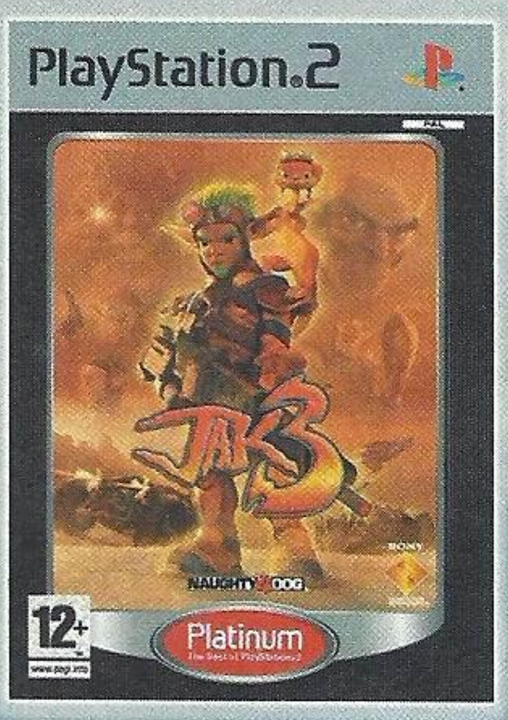
TIF 2005



The Getaway: Black Monday



EyeToy: Play 2



Jak 3

Ratchet & Clank 3

Smash Court Tennis 2

...ORAZ INNE GRY Z SERII PLATYNOWEJ: ATHENS 2004, MOTO GP 3, SOCOM 2: US NAVY SEALS, JAK 2: RENEGADE, RATCHET & CLANK 2, THE GETAWAY, GRAN TURISMO 3, TEKKEN 4, FINAL FANTASY X!

PlayStation.2

DEV: VIVARIUM WYDAWCA: NINTENDO KONSOLA: GCN TERMIN: JESIEŃ/ZIMA

ODAMA

▶ Japońskie armie w pogoni przez stół do flipera

Takie gry jak Odama uświadamiają nam, że ludzka wyobraźnia nie zna granic. Już sam pomysł połączenia pinballa i strategii wydawał się dziwny, ale dopiero system wydawania poleceń podkomendnym utwierdził nas w przekonaniu, że jeszcze wielu rzeczy w grach nie widzieliśmy. Jeśli tylko macie mikrofon (dołączany przypadkiem do Mario Party 7) możecie już zacząć ćwiczyć wykrzykiwanie „Charge!" i „More men!". Choć między nami mówiąc, lepiej nie róbcie tego przy ludziach.

Historia przedstawia losy generała Amanouchi Kagetory, któremu niejaki generał Kandare zamordował ojca. Znacie dalszą część prawda? Zaślepiony żądzą zemsty bohater rusza z garstką swoich ludzi w bój przeciw siłom nieprzyjaciela. Młody mściciel nie stoi jednak na straconej pozycji. W boju wspomagać go bowiem będzie Odama, po japońsku oznaczająca wielką kulę.

Generalnie zabawa polega na przeprowadzeniu wojska przez stół pinballowy, który służy za pole bitwy dla obu armi. Brzmi banalnie, ale może się okazać, że Odama będzie najtrudniejszym ze wszystkich pinballi świata, a to dlatego, że zmusi do wykazania się niesamowitą celnością i nieziemską koordynacją ruchów. Przed zagraniem zastanówcie się, czy jesteście w stanie robić kilkanaście rzeczy naraz?

Strategiczne wykorzystanie Odamy ma stanowić klucz do sukcesu. W tym przypadku jednak nie chodzi o nabijanie punktów, a rozbijanie wojsk i fortyfikacji przeciwnika. Kulkę da się na przykład uderzyć tak, aby za jednym zamachem strąciła kilka wież, na których ulokowali się łucznicy. Nic nie stanie na przeszkodzie, by zepchnąć Odamę do rzeki, co wywoła ogromne fale zmywające jednostki przeciwnika stacjonujące na brzegu. Wróg ze swojej strony postara się oczywiście rozwalić nasze flippery i trzeba go będzie przed tym skutecznie powstrzymać.

Trzeba jednak pamiętać, że przeciwnicy szybko zabiorą się do odbudowy zniszczeń, co nie pozwoli nawet przez chwilę odpocząć od stałej ofensywy. Pamiętajcie też, że kulka zniszczy wszystko w co trafi, więc trzeba celować na tyle dobrze, by nie trafić swoich wojaków. Łatwe? No to dodajcie do tego konieczność prowadzenia wojska głosem, omijania przeszkód, walki z przeciwnikami i fakt, że na to wszystko będzie tylko siedem minut. Siedem, bo dokładnie tyle trwać będą poszczególne partie/bitwy.

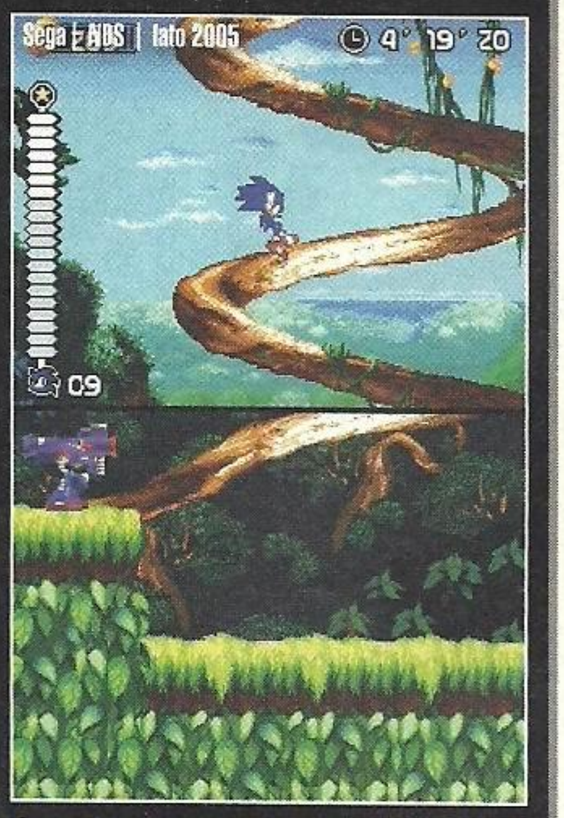
Ciężko pozbyć się myśli, że Odama to jeden z tych projektów, o których wszyscy się ciepło wyrażają, a później i tak nikt w nie gra. Nie od dziś wiadomo, że oryginalne pomysły słabo się sprzedają, a poza tym gra osadzona jest głęboko w klimatach feudalnej Japonii, co raczej nie kręci graczy za ocenem i w Europie Zachodniej. Tym bardziej, że na ścieżce dźwiękowej znajdzie się mnóstwo japońskich motywów, a muzyka Kraju Kwitnącej Wiśni nie należy do najłatwiejszych w odbiorze. Mimo to – już dawno żaden pinball nie wzbudzał w nas tak niezdrowego pożądania. Pinball i pożądanie... Kto by się spodziewał, nie? ■■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

Wreckless 2

Trzy lata temu nikt nie spodziewał się, że Wreckless: The Yakuza Missions, a więc prosty, samochodowy mayhem wzorowany na najlepszych filmach akcji może być tak miodny. Wraz z sequelem przywitamy ośmiokrotnie większą mapę Chicago, na terenie którego toczyć się będzie zadyma, a także większą ofertę wehikułów, powiększoną w stosunku do oryginału o buggy, monster trucki i pojazdy wojskowe. Będzie także Free Mode, a więc bezstresowa przejażdżka ulicami miasta i jeszcze więcej efektów specjalnych.



Sonic Rush

Podobnie jak Viewtiful Joe i nowy Super Mario Bros, Sonic Rush to platformówka 2D bogato korzystająca z trójwymiarowych efektów oraz, w celu zapewnienia większej widoczności, dwóch ekraników. To dobra wiadomość, tym bardziej, że seria Sonic Adventures na DC cierpiała na kłopoty z pracą kamery. Projektanci wracają do starych klimatów, w związku z czym Sonic ponownie pobiegnie pokręconymi i pozawijanymi ścieżkami przez lasy oraz wzgórza. Nie zabraknie skoczni, kolorowych krajobrazów i nowego zawodnika, którym będzie niejaki Blaze the Cat.

Winback 2

Nadchodzi sequel sześcioletniej, wydanej jeszcze na Nintendo 64 skradanki Winback. Oprócz głównego bohatera (na imię mu Craig Contrell) powitamy jeszcze dwójkę zawodowców – Mię Cabrerę i Nicka Bruno. Piękne imiona.
Nasi żołnierze to wielozadaniowe maszyny, więc bez problemu radzą sobie zarówno w walce wręcz, jak i z użyciem spluw oraz bazuk. Pamiętający Winbacka gracze będą ucieszeni informacją, że autorzy mocno usprawnili system walki.

ROGUE TROOPER

▶ Komiksy nadal dobrą podkładką pod gry

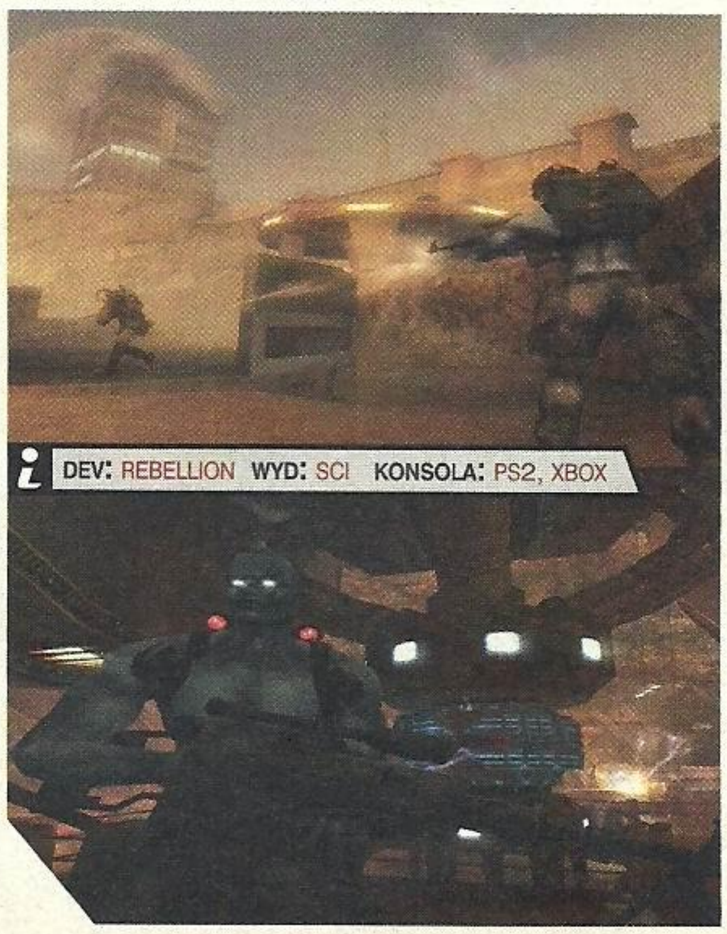
Sto lat wojen zmieniło Ziemię w totalnie spustoszone miejsce. Toksyczne chmury i skażone powietrze sprawiają, że nie da się bezpiecznie chodzić po powierzchni bez specjalnego kombinezonu ochronnego. No chyba, że jest się genetycznie zmodyfikowanym żołnierzem, jak bohater Rogue Trooper. Ten pan jest odporny na wszelkie chemiczne i biologiczne niespodzianki.

Fabuła gry pokrywa się z tym, co zostało przedstawione na kartkach komiksu. Bohater należy do elitarnej jednostki Genetic Infantryman prowadzącej działania w najbardziej niebezpiecznych miejscach Nowej Ziemi. Wraz z kompanami zostaje jednak zdradzony przez dowódców i wpada w pułapkę, z której jakimś cudem udaje mu się wyjść cało. No i teraz szuka zemsty. Rogue Trooper to tpp z tak zwanym „freeform gameplay". Oznacza on pełną nieliniowość, dowolność w doborze taktyk i wyborze ścieżek, jakimi podążamy do celu.

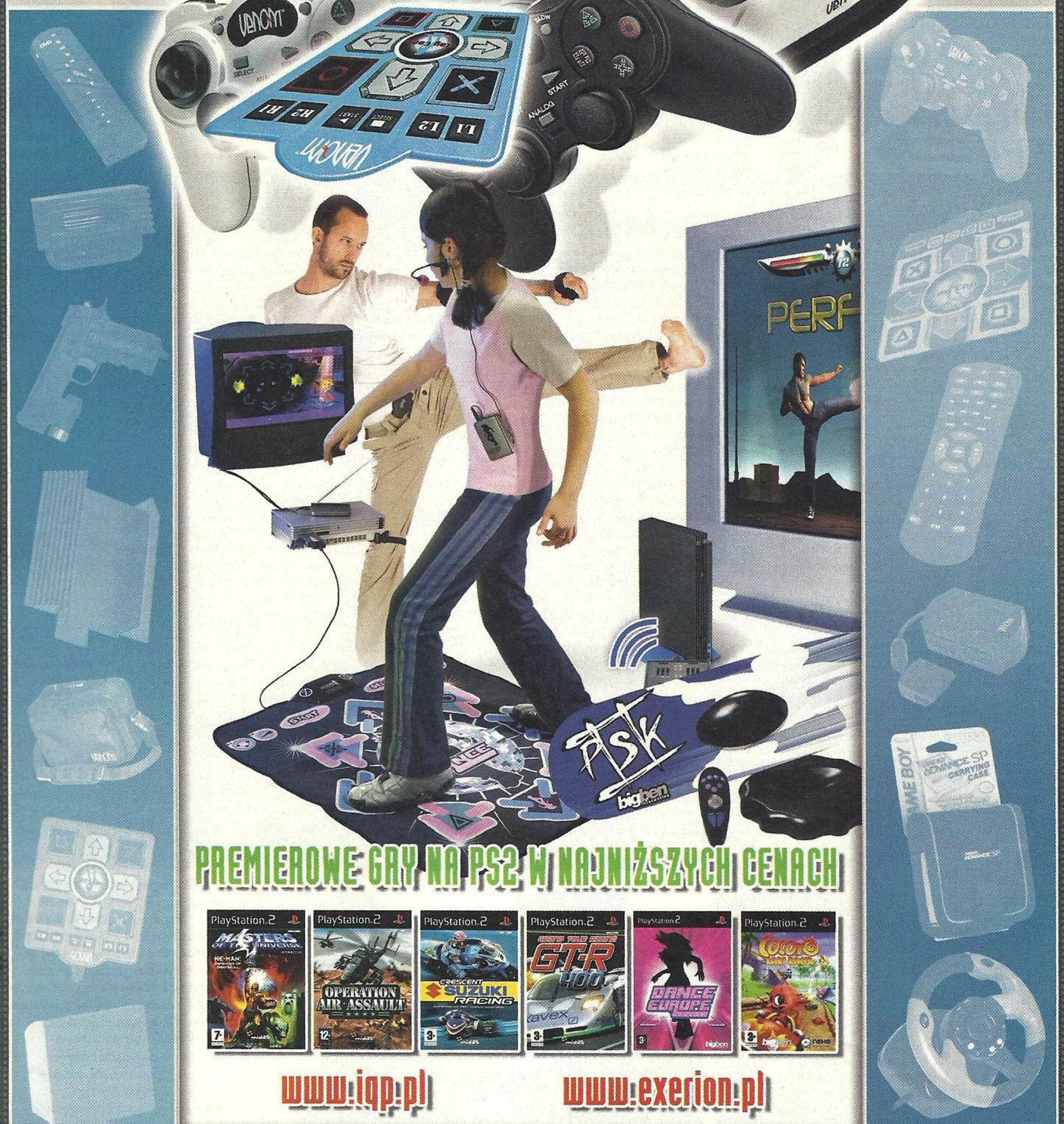
Rogue Trooper może zabijać po cichu – tu przydadzą się ciche i brutalne umiejętności, ale jak ktoś woli ostre strzelanie – również nie ma problemu. To nie Splinter Cell, tu nie ma kar za bycie ramboidem. W komiksie bohater posługuje się wieloma futurystycznymi gnatami i tak też będzie w grze. Karabiny, miny, granaty plazmowe to chleb powszedni naszego zmutowanego wojaka. Akcja gry toczyć się będzie w ogromnym świecie zamieszkanym przez inteligentne istoty. Świat ma się rządzić logicznymi zasadami i nie budować akcji bazując na ogromnej ilości skryptów. Jasne chłopaki, jasne...

Bardzo ciekawym pomysłem jest ulokowanie dusz poległych kompanów w wyposażeniu bohatera. Brzmi dziwnie? Niekoniecznie. Zmarły o ksywce Helm przypisany został hełmowi, Gunnar siedzi w karabinie, a Bagman zarządza oczywiście plecakiem. Ich obecność w znaczącym stopniu wpływa na statystyki ostatniego żyjącego członka GI. Na przykład dzięki Gunnarowi bohater dużo celniej strzela.

Wprawdzie Rogue Trooper będzie tytułem nastawionym głównie na zabawę w singleplayerze, ale da się też poszaleć na podzielonym ekranie i w sieci. Gra ukaże się na PS2, Xboxa i PC na początku przyszłego roku. ■■



NAJWIĘKSZA OFERTA W POLSCE
AKCESORIA DO WSZYSTKICH KONSOL



PREMIEROWE GRY NA PS2 W NAJNIŻSZYCH CENACH

www.iqp.pl

www.exerion.pl

midas interactive entertainment

IQ PUBLISHING jest oficjalnym i wyłącznym dystrybutorem firm BIGBEN INTERACTIVE, VENOM LTD, MIDAS INTERACTIVE i innych na terenie Polski. W związku z rozbudową sieci dystrybucyjnej poszukujemy partnerów handlowych na terenie kraju (kontakt info@iqp.pl). Zapraszamy także wszystkich do odwiedzenia naszych stron internetowych w celu zapoznania się z aktualną ofertą. Nasze produkty można znaleźć w ważniejszych sieciach handlowych, między innymi MEDIA MARKT, SATURN, CARREFOUR, itp.

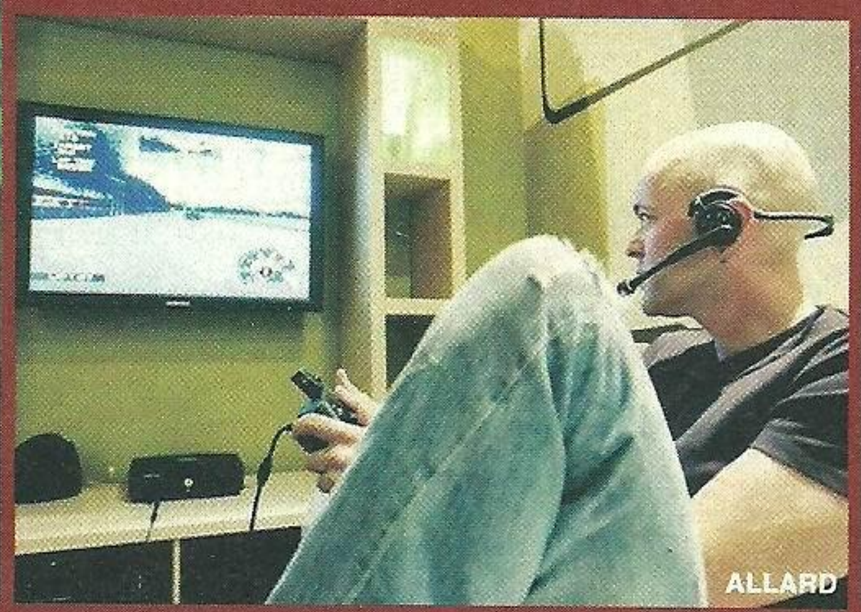
IQ Publishing s.c.

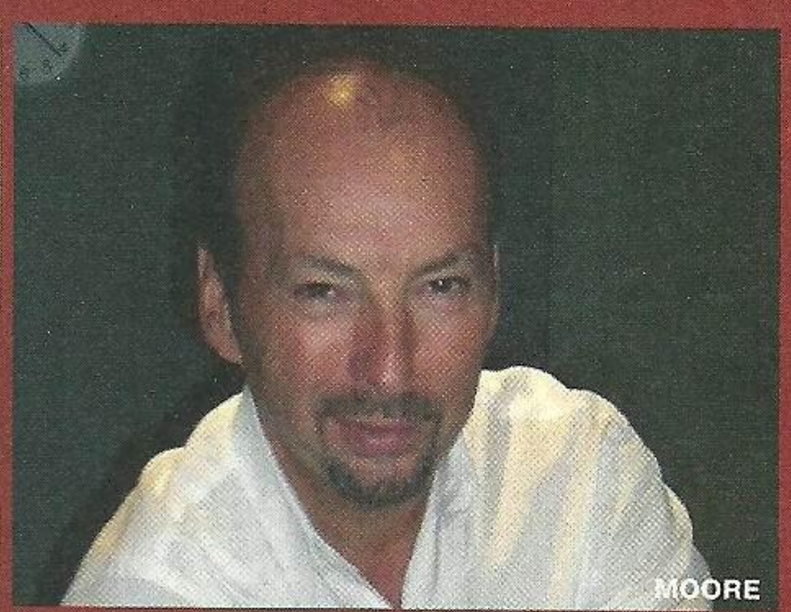
34 04-766 Warszawa, ul. Traki Lubelski 163 lok. Tel. +48 22 613 26 36 Tel./faks +48 22 613 27 29

VENOM

bigben interactive

MIYAMOTO


ALLARD


MOORE

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

Podczas Electronic Entertainment Expo zaprezentowano światu prototypy konsol nowej generacji, a także wczesne wersje gier oraz wyobrażenia na temat tego, jak będą wyglądać gry nowej generacji. Chcemy tego, czy nie – wojna nowych konsol rozpoczęła się na długo przed tym, zanim ujrzą one światło dzienne.

Podczas miesiąca, który upłynął od E3 wypłynęło na światło dzienne wiele ciekawych faktów, znane usta wygłosiły sporo intrygujących komentarzy. Będziemy zbierać je w specjalnym dziale poświęconym next-genom... Do czasu, aż next-geny nie zdominują całego n+. A to nieuniknione. Na razie jednak zapraszamy do lektury, a jest co czytać – goście gadają czasem takie bzdury, że... Nie uprzedzajmy faktów.

SPECYFIKACJA REVO?

Na blogu Nintendo Centrum [http://nintendo-centrum.blogspot.com] pojawiła się informacja na temat specyfikacji Revo. Podobno pochodzi ona od programisty pracującego w Nintendo nad grami na DS. Revo miałoby mieć dwa procesory G5 1.8GHz każdy, 600MHz GPU (12MB RAM) i 16-bitowy chip dźwiękowy obsługujący 7.1. Do tego 512kB L2 cache, 128MB szybkiego 1T SRAM oraz 256MB DRAM. Nośnikiem byłby 6GB HD Dual Layer Panasonic Discs. Nintendo naturalnie nie komentuje plotek.

WIĘCEJ INFORMACJI O REVOLUTION

Satoru Iwata zapewnia, że granie online na Revo będzie bezpłatne. Oczywiście w przypadku gier Nintendo, bo third party developerzy mogą sobie zażyczyć opłat. W Japonii właśnie stawiane są hotspoty. Okrągły tysiąc. Z kolei ściąganie starszych gier firmy już niekoniecznie będzie za friko... Potwierdził się bowiem czarny scenariusz – Nintendo zażyczy sobie kasy za stare gry. Nie wiadomo jeszcze, jakie to będą kwoty, ale firma chce by były „jak najmniejsze". Przypomnijmy, system pozwalający zassać stare gry zwany jest Virtual Console. Być może będzie też wykorzystany do kupowania gier, albo ściągania ich za darmo na pewien czas. Ponadto do pobrania będą też dema na Revo i DS, przy czym nie wspomniano o jakiejkolwiek możliwości połączenia obu konsol. Wszystkie dane zapiszemy na karcie flash. Jak wiadomo, Revo odpalać będzie gry z GameCube, a teraz okazało się, że da się też podłączyć peryferia od GameCube'a. Na przykład matę, Wavebirda, czy bongosy z Donkey Kongi. A skoro o bębenkach mowa Donkey Kong zmierza na Revolution.

REVO PAD

Według słów Shigeru Miyamoto Nintendo nie pokazało kontrolera z dwóch powodów. Po pierwsze, jeszcze nie jest skończony – wciąż trwają testy. Po drugie, dlatego że konkurencja tylko czeka, żeby skopiować pomysły firmy. „Tak samo, jak to było w przypadku analogowych gałek, czy wibracji".

Tymczasem w sieci pojawiły się plotki dotyczące wyglądu kontrolera. Jeden z pomysłów to Wavebird z ekranem dotykowym i żyroskopem. Inny to hełm wykrywający fale mózgowe, ale to już raczej totalne sci-fi. Tym bardziej, że Satoru Iwata stwierdził, że kontroler nie może być zbyt dziwny, żeby nie odstraszyć graczy. Będzie to coś w stylu tego, co już znamy, ale przy tym o wiele bardziej interesujące. A kolekcjonerzy mogą być niemalże pewni, że na premierę Revo specjalny pad (pewnie w kształcie snesowego) przygotuje firma Hori.

BACZNOŚĆ! MÓWI MIYAMOTO

Shigeru Miyamoto stwierdził, że wszyscy teraz bardzo chcą oglądać ładne gry, ale równie szybko się nimi nudzą. HD (czyli High Definition) jest zatem stratą czasu. Najważniejsze, by ludzi zainteresować czymś nowym, jakimś ciekawym pomysłem. Wskazał przy tym na Nintendogs, które pokazało, że najważniejsza jest grywalność. Wtóruje mu Perrin Kaplin, wiceszefowa Nintendo of America. Twierdzi ona, że HD będzie zbyt droga dla developerów i konsumentów. Sony i MS mydlą oczy mocą public relations mówiąc, że bez HD nie ma przyszłości. A przecież to tylko jedna z wielu technologii. Rozwiązana zastosowane w Revolution sprawiają, że nie trzeba HD, by gry wyglądały ładnie i żeby dało się przy nich dobrze bawić.

Miyamoto nie poprzestaje na komentarzu dotyczącym HD. „Mając Revo doświadczycie czegoś zupełnie innego, niż gdybyście kupili inne konsole". Podobne zdanie ma Marco Hein product manager Nintendo of Europe. „Specyfikacja nie jest najważniejsza. PS2 jest najsłabsza, a jakoś może być najpopularniejsza." Czyż nie brzmi to jak naginanie faktów na własne potrzeby? „Fajnie, że zaprezentowano nam te ładne dema, ale pokażcie gry, a nie prerenderowane filmy, to wtedy porozmawiamy." – zakończył wypowiedź Marco. Dla nas jest jasne – Nintendo otwarcie mówi, że mierzy w zupełnie inną część rynku niż PS3 i Xbox 360.

Miyamoto-san stwierdził także, że w tej chwili nie ma zbyt wielu gier, w które chciałby zagrać. Takie Halo, czy GTA wymagają zbyt dużo czasu od użytkownika. Marco Hein dołożył swoje trzy gorsze: „Myślę, że Microsoft i Sony nie wiedzą, że ludzie mają mało czasu na granie. Że ta forma rozrywki to tylko mała część życia. Jeśli już chcemy, żeby ludzie grali nie można im w kółko dawać tego samego."

WSTECZNA (NIE)KOMPATYBILNOŚĆ X360

Richard Huddy z ATi zajmuje się rozmawianiem o nowych technologiach z twórcami gier. Ów pan twierdzi, że emulacja CPU Xboxa przez X360 nie jest najmniejszym problemem. Gorzej, jeśli chodzi o GPU nVidii. ATi nie może sobie poradzić z dziwnym błędami pojawiającymi się przy próbie emulacji i stąd pełna wsteczna kompatybilność z Xboxem jest niemożliwa. Jak wybrnąć z tej sytuacji? Pomysł jest taki, żeby stopniowo wrzucać do sieci łatki pozwalające odpalać coraz to większą ilość gier z Xboxa. Nie omieszkał wypowiedzieć się na ten temat Ken Kutaragi. Uważa on, że ograniczona kompatybilność to zabójstwo Xboxa, który zostanie porzucony jako przestarzała konsola.

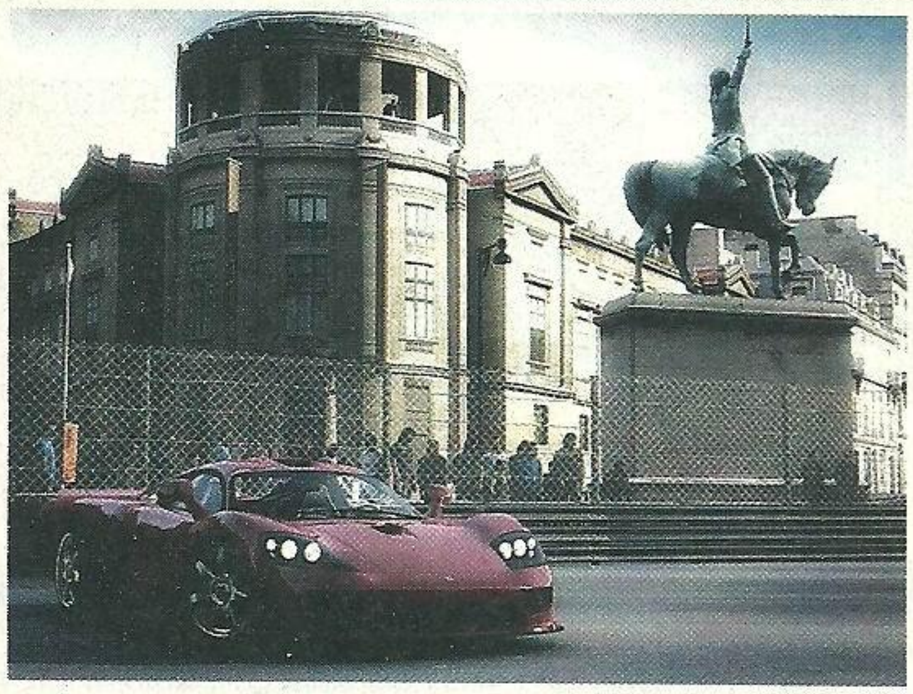
WSTECZNA KOMPATYBILNOŚĆ PS3

W przypadku PS3 kompatybilność wsteczna będzie kombinacją emulacji hardware'owej i software'owej. Pozwoli to na jak najlepszą emulację i zapewnienie zgodności z oryginałami. Kutaragi mówi: „Developerzy czasem robią rzeczy nieprzewidywalne – ich gry działają, ale są tak napisane, że patrzysz i kompletnie nie rozumiesz, jak to możliwe." Czemu emulacja? Bo w PS3 nie znajdą się elementy PlayStation 2. Dla przypomnienia – w PS2 znajdowały się procesory z pierwszego PlayStation dzięki czemu kompatybilność wsteczna nie była żadnym problemem.

ATI UDERZA W SONY

Chip graficzny X360 Xenos może i jest dziesięć procent wolniejszy niż RSX (procesor graficzny PS3), ale jest wydajniejszy dzięki zunifikowanej architekturze shaderowej. Cokolwiek by to nie znaczyło. W każdym razie tak uważa Richard Huddy z ATi (producent chipsetu graficznego X360 oczywiście). Zamiast rozdzielać potoki renderujące (pipelines) pixel i vertex shaderów stworzyli jeden potok renderujący, która robi obie rzeczy na raz. Jeśli tylko developerzy dobrze to wykorzystają, Xenos może osiągać sto procent wydajności bez przerwy, nie martwiąc się oczekującymi instrukcjami

GOTHAM TV: LIVE NA XBOX 360 BĘDZIE GENIALNE!



Bizzare Creations chce wprowadzić telewizję w Project Gotham Racing 3! Gotham TV dostępne będzie przez będzie poprzez Xbox Live, informując o newsach, nadchodzących imprezach i postępach przeciwników. Dostępnych ma być aż sześć kanałów. Friends Channel pokaże jak sobie radzą znajomi i pozwoli zasiąść w samochodzie w roli pasażera. Na Today's Highlights obejrzymy najlepsze wyścigi dnia. Hall of Fame zaprezentuje najlepszy sposób, w jaki przejechana została wybrana trasa. Heroes Archive to miejsce dla lubiących się chwalić – tam prezentowane będą najlepsze momenty z różnych wyścigów. View Replays pozwoli zapisać swoje wyścigi online i oglądać je w dowolnym momencie. Na dole ekranu, na ciemnym pasku zaprezentowane zostaną najważniejsze newsy i informacje o rzeczach, które nas interesują. Naturalnie podczas wyścigów pasek zniknie.

MISTRZ ZEN POWIEDZIAŁ

Mistrz „Zen Grania", Peter Moore (szef marketingu Xboxa) ma od dziś stały dział w Neo. Sorry, nie możemy się powstrzymać, by nie opublikować kolejnych wypowiedzi złotoustego ;). Otóż sensei Moore twierdzi, że nie przeraża ich (czyli Microsoftu) specyfikacja PS3. „Nie ma między naszą konsolą a ich zbyt dużej różnicy. A poza tym oni nawet nie zrobili RSX (procesor graficzny PS3), więc opowiadają o tym, co chcą stworzyć, a nie o tym, co mają. To, co pokazuje MS jest prawdziwe, a nasi konkurenci tylko dużo mówią." Taak, a gry na X360 leciały na Macach...

„korkującymi się" w oczekiwaniu na realizację. Richard przy okazji stwierdził, że siedem rdzeni Cella ma całkiem słuszną moc, ale całość będzie zbyt skomplikowana do programowania. A na koniec dodał, że skoro RSX nie jest zunifikowany, to PS3 będzie wolniejsze i słabsze niż X360. A każda pliszka swój ogonek chwali...

RSX NIE ISTNIEJE... JESZCZE

RSX, procesor graficzny w PS3, jeszcze nie jest skończony. Przyznał to Mary Burkett z nVidii. Chip nie będzie gotowy przed wrześniem. Burkett od razu wyjaśnił, że na pokaz PS3 firma dostarczyła inne chipy (według strony bit-tech.net był to jakiś GeForce 6800 Ultra SLI lub jego odmiana) i tak naprawdę na RSX wszystko będzie wyglądać nawet jeszcze lepiej. Zresztą, co za różnica, skoro to i tak były rendery?

XPOD?

Robbie Bach, wiceprezes Microsoftu został wyznaczony do zbadania nowych strategii zaistnienia na rynku muzycznym. Wall Street Journal nazwał ten krok pierwszym w misji zrobienia z nowego Xboxa huba do odtwarzania muzyki, do którego podepnie się iPoda czy PSP.

Pod koniec roku MS planuje ruszyć z pierwszym serwisem do ściągania muzy. Płatnym. Pojawiły się plotki o tym, że użytkownicy dostaną możliwość przekonwertowania plików iTunes, żeby dało się je odtworzyć na Xbox 360. Czyżby MS miał stanąć do walki z imperium Apple'a?

No i nie zapominajmy o Sony, które również planuje wejść na rynek muzyczny ze swoim Connect Music Store. Wsparcie dla PSP i PS3 zapewnione.

A APPLE ROBI PSIKUSA

Sony i MS chcą powalczyć z Apple na rynku muzycznym, a tu być może Jabłuszko wejdzie na rynek konsol. Szok? Firma niedawno rozstała się z IBM, które dostarczało technologię do komputerów Apple przez ostatnie czternaście lat. Teraz Steve Jobs związał firmę z Intelem.

Krążą plotki, że Apple chce ruszyć ze sprzętem konkurującym z PS3 i Xbox 360. Taki na przykład Mac Mini, zmniejszona wersja iMaca, tańsza i pełna multimedialnych funkcji, może bez problemu stanąć tuż obok telewizora. Niech teraz jeszcze da się na tym cudeńku grać i już mamy groźnego rywala konsolowych gigantów. Oczywiście jeśli tylko będą na to cacko dobre gry.

Wejście na konsolowy rynek jest możliwe, tym bardziej, że największy konkurent Intela to właśnie IBM, którego chipy znalazły się we wszystkich nowych konsolach. Na taki monopol Intel nie może pozwolić.

APPLE NIE KOCHA CELLA

Steve Jobs, jeden z założycieli i obecny szef Apple w wywiadzie dla New York Times stwierdził, że w zeszłym roku spotkał się z Kenem Kutaragim w celu omówienia wykorzystania Cella w przyszłych komputerach Apple. Jobs jednak odrzucił propozycję, bo nie był zachwycony osiągami procesora Sony. Uznał, że chip zrobiony w technologii PowerPC mógłby być dużo lepszy. Według tajemniczych informacji, jakie Steve otrzymał (podobno) z Sony, Cell nie jest aż tak potężny jak twierdzi Kutaragi. Jakoś się to ładnie wpisuje w informację o tym, że Apple też chciałoby stworzyć konsolę i rozstało się z IBM (współtwórca Cella), a związało się z Intelem.

Z SZACUNKIEM DO PLAYSTATION

Wiecie, że nie ma już PlayStation? Teraz jest PLAYSTATION. Tak się oficjalnie zapisuje tę nazwę. Megalomania?

WIZJA PRZYSZŁOŚCI

Sony związało się z nVidią, bo ta właśnie firma dzieli wizję stworzenia idealnego procesora, który wykroczy ponad wszystko, co kiedykolwiek istniało. To słowa Kutaragiego.

Chyba wziął je sobie do serca Ian Pearson, znawca skomplikowanych technologii. Człowiek ten jest zachwycony PS3 i pisze o tym w magazynie Observer. Nowa konsola Sony jest według niego w jednym procencie tak silna, jak ludzki mózg. W przypadku PS5 będzie to już sto procent i zniknie problem śmierci. Będziemy w stanie przenieść swoją świadomość do konsoli i żyć wiecznie. Ten wesoły pan, określający się futurologiem, twierdzi, że musimy tylko poczekać do 2050 roku, a jak coś pójdzie nie tak, to do 2080. Wizja szaleńca? Skądże. To poważny człowiek, który uważa, że wkrótce w jogurtach będą pływać chipy, dzięki którym porozmawiamy z truskawkami zanim je zjemy. Totalny odjazd.

DEVELOPMENT KITY X360 ROZESŁANE

Twórcy gier na X360 wreszcie mogą zacząć tworzyć gry w pełni wykorzystujące moc konsoli, bo Microsoft dostarczył prawdziwe devkity. Wcześniejsze pozwalały wydusić zaledwie trzydzieści procent mocy nowego Xboxa. Prawdopodobnie też ruszyła już produkcja GPU i CPU X360, ale sama konsola jeszcze nie trafiła na taśmy produkcyjne.

SONY TEŻ NIE ZDĄŻY

Sony ma problem z dostarczeniem devkitów. Zapotrzebowanie jest tak duże, że firma nie nadąża z produkcją. To już tradycja – w przypadku PSP też się nie wyrobili. W każdym razie pozytywną wiadomością jest to, że już sto takich zestawów poleciało do twórców gier z Ameryki, Japonii i Europy.

MILIARD W ŚRODĘ, MILIARD W SOBOTĘ

Wciąż mamy w pamięci Allarda mówiącego o miliardzie Xboxów. Neil Thompson wyjaśnia, że chodziło o to, że branża już nie jest niszowa, ale się rozszerza – chociażby o Chiny. Ale zaraz też dodaje, że miliard można osiągnąć dostarczając coś, co trafi do każdego – młodego, starego, kobiety, czy mężczyzny. „Myślę, że miliard jest absolutnie do osiągnięcia." Kolejny szaleniec? Neil radzi szybko złożyć preordera, bo może zabraknąć konsol. Nie dlatego, że Microsoft się nie wyrobi, tylko dlatego, że nie dostarczy AŻ tylu X360, ilu będzie chętnych. Ciekawe.

Wracając do nieszczęsnego miliarda – Peter Moore mówi tak: „Nie zamierzamy sprzedać miliarda konsol – sprawimy, że całe rodziny usiądą przed konsolą i będą grać. W ten sposób będziemy mieli miliard użytkowników. Skoro Spielberg trafił ze swoimi filmami do takiej liczby ludzi, czemu my nie możemy tego sukcesu powtórzyć?" Bo to nie jest branża filmowa?

X360 ZA TRZY ZIELONE STÓWKI?

Według szacunków analityków Xbox 360 ma kosztować 299 dolarów. Nie wiadomo jak ci weseli panowie to wyliczyli, ale wyszło im też, że na każdej konsoli Microsoft sporo straci. Produkcja jednego egzemplarza ma kosztować 375 zielonych.

PS3 JAK PS2

Japońska strona Impress PC Watch podaje, że SCE poinformowało ją, iż PS3 będzie kosztować 40 tysięcy jenów, czyli 372 dolary, a nie 465, jak wcześniej podawano. Nie pojawił się oficjalny komentarz w tej sprawie, ale możliwe, że Sony celuje w cenę, z jaką w Japonii ruszyło PS2 – 39 800 jenów.

360 W GRUDNIU

W Japonii. Tak mówi Yoshihiro Maruyama, szef Xbox Japan (a wcześniej szef Square). Na starcie ma być dostępnych dwadzieścia gier, co jest bardzo słuszną liczbą. Na E3 po cichu mówiło się o tym, że byłoby bardzo dobrze, gdyby na premierę było gotowych dziesięć do piętnastu tytułów. Co to dla nas oznacza? Że listopad z możliwego terminu europejskiej premiery staje się niemal stuprocentowym pewniakiem. Przy okazji Maruyama powiedział, że Xbox 360 ma jakieś tajemnicze funkcje, które będą dostępne przez Live po roku od premiery. Ciekawe, co on takiego wie, o czym nikt inny nigdy nie słyszał?

POMYSŁ NA JAPONIĘ

Yoshihiro Maruyama, szef Xbox Japan i Mike Fischer (menadżer do spraw marketingu w Xbox Japan, a wcześniej wiceprezes marketingu w Sega of America) uważają, że większość graczy w Japonii ma tylko jedną konsolę i pewnie nawet nie dotknęli Xboxa. „Nie dlatego, że są cyniczni wobec nas. Oni po prostu nie zauważyli naszej obecności na rynku." Ta wypowiedź idealnie pasuje do „gadających głów".

Według obu panów Japończycy wybierają konsolę, na którą jest konkretna gra. To znaczy, że jeśli chcą Final Fantasy to kupią tę konsolę, na którą jest dużo Finali. Japończycy wybierając platformę patrzą też na nazwiska twórców gier i stąd Okamoto, Mizuguchi oraz Sakaguchi w obozie Microsoftu.

REVO MOST WANTED?

Z ankiety przeprowadzonej wśród czytelników Famitsu wynika, że najbardziej czekają na Revo (42 procent). Na drugim miejscu znalazła się PlayStation 3 z 40 procentami, a na samym końcu Xbox 360. Ale i tak 18 procent, to całkiem niezły wynik, szczególnie, gdy ankieta przeprowadzana jest w Japonii. Z kolei na stronie Electronic Arts prowadzi Revo – 50 procent, PS3 zdobyło 31 procent, a X360 całe 20 (fajnie, ale to daje sto jeden procent). Co ciekawe, na pytanie „która konsola będzie liderem rynku" aż 52,8 procent ankietowanych czytelników Famitsu odpowiedziało, że trzeci Play. Revo otrzymało 29,9 procent głosów, a X360 znów trafiło w okolice 17 procent.

TWARDE DYSKI DO XBOX 360

Firma Seagate, czołowy producent twardych dysków do PC, zobowiązała się dostarczyć kilka modeli dysków do Xboxa 360. W niedługim czasie po premierze konsoli dostępne będą „twardziele" o pojemnościach 20GB, 30GB i 40GB. Zaznaczmy, że X360 standardowo dostarczany będzie z jednostką 20GB.

KOMPUTER?

Tego się nie spodziewaliśmy. Cell ma być open-source, czyli pozwoli na tworzenie aplikacji przez amatorów i entuzjastów, bez specjalistycznych i drogich narzędzi oraz opłat licencyjnych. Nie jest to jednak gest dobrej woli Sony, a odpowiedź na XNA. Wystarczy spojrzeć, co dzieje się na scenie Linuxa. Firma liczy, że w ten sposób powstanie dużo dobrego oprogramowania. Kutaragi wspominając o Linuxie dodał, że PS3 pozwoli na odpalenie różnych systemów operacyjnych. Windows, Mac OS X, Lindows, czy różne linuxowe wariacje na temat „okienek" Microsoftu na konsoli?

DVD NEXT GEN WARS

Toshiba i Sony nie dogadają się w sprawie nowego nośnika danych. Kenowi nie podoba się zapisywalny HD-DVD, a Toshiba uważa, że ich format jest tańszy w produkcji niż Blu-Ray, który według Toshiby niepotrzebnie ma aż tak dużą pojemność. W tej sytuacji można być pewnym, że zapewne nieprędko pojawi się jeden wspólny format DVD nowej generacji.

Wojna będzie ostra. Za Blu-ray stoi Philips, Apple, Hitachi, Panasonic, Pioneer, Samsung i LG. Obóz HD-DVD to NEC, Sanyo, a także 80 studiów filmowych, jak choćby Paramount, Warner Bros i Universal. Ale Sony też ma przecież kilka wytwórni – jak choćby własne Sony Pictures oraz Columbię wraz z TriStar.

DWA W JEDNYM

W sieci pojawiła się ciekawa informacja – Xbox 360 pozwoli na umieszczenie obrazu w obrazie, czyli oglądanie DVD i granie w tym samym czasie. Żeby to samo zrobić na PS3 trzeba będzie podłączyć dwa telewizory. Niestety, nie wyjaśniono palącej kwestii – w jaki sposób wsunąć płytę z grą i film na DVD jednocześnie do czytnika X360. A szkoda, chętnie posłuchalibyśmy. ■ ■

KUTARAGI: HMMMPH!

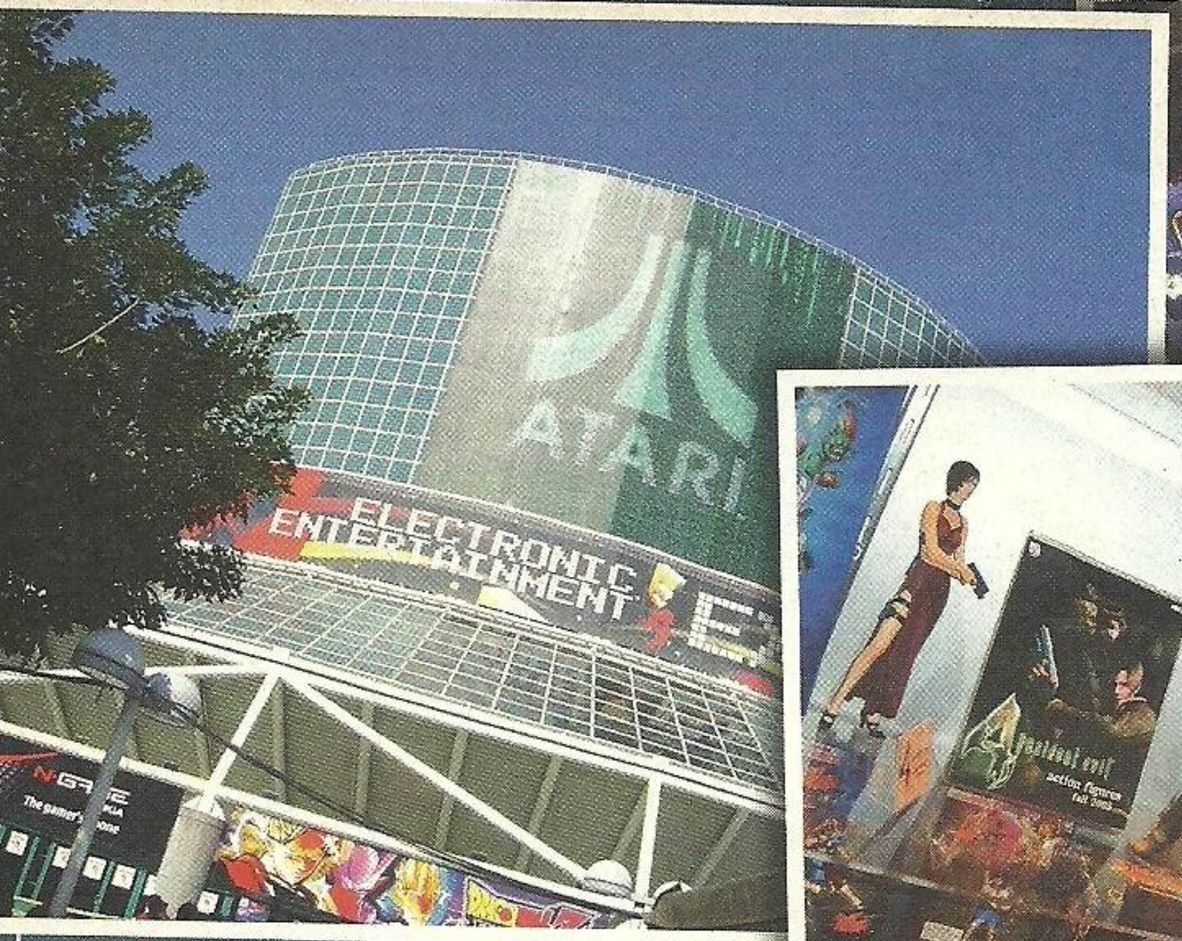
Ken Kutaragi zupełnie nie przejmuje się komentarzem Steve Jobsa z Apple. Mówi, że Cell jest na tyle potężny, że może robić wszystko sam. Niektóre dema na E3 podobno działały bez procesora graficznego, liczone przez Cell w czasie rzeczywistym. „Taka jest właśnie potęga Cella." Mało tego, Kutaragi idzie za ciosem i dodaje: „To jasne dlaczego nie powinniśmy mieć osobnego chipa dźwiękowego. Dźwięk jest także liczony przez Cell – to nie jest zbiór głosów, ale obiekt jak każdy inny." Ciekawe czy jest coś, czego ten chip nie potrafi.

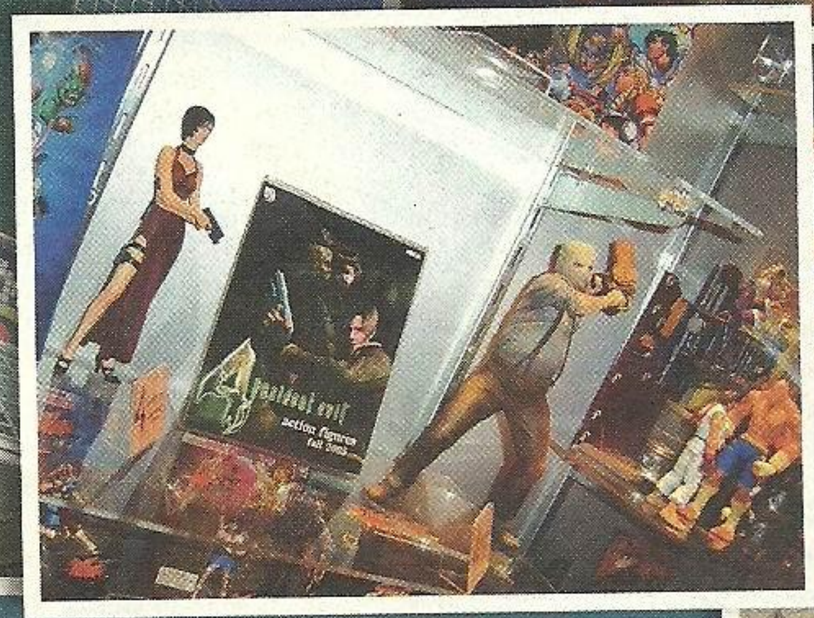
W wywiadzie dla strony Watch Impress złotousty Ken powiedział, że tym razem Microsoft jasno dał do zrozumienia, że zamierza ścigać się z PlayStation. Tyle, że oni mówią o PS2, a nie PS3. „Od początku nie chcieliśmy robić maszyny do gier dla dzieci, ale komputer do zabawy dla dorosłych na całym świecie. Inne firmy mówią o konsolach, a my ciągle o komputerowej rozrywce. Co z tego, że każdy może korzystać z technologii HD, skoro oni nie liczą tej grafiki, ani nie zajmują się fizyką – ruch odtwarzają dzięki motion capture. Nawet jak wszystko wygląda tak samo, jak na PS3, to jednak nasz chip jest potężniejszy i można to łatwo zrozumieć. Cell, w przeciwieństwie do chipów X360, sam stworzy wirtualne obiekty i światy wewnątrz komputera. Samo podnoszenie jakości grafiki niczego nie zmienia w świecie gier konsolowych. Dlatego właśnie Xbox 360 to tak naprawdę Xbox 1.5." Kutaragi przypomina przy tym historię pojedynku PSX i 3DO. „Nawet kiedy powiedzieliśmy, że nasza konsola naprawdę wykonuje kalkulacje 3D, a 3DO nie, to i tak wszyscy mówili, że obie mają CD-ROM i trójwymiarową grafikę. Ludzie patrząc na specyfikacje w ogóle nie dostrzegają różnicy i teraz też nie potrafią zrozumieć jak wiele dzieli PS3 i Xbox 360. Ale wszystko stanie się jasne po premierze naszej konsoli."

W wywiadzie dla japońskiej gazety *Asahi Shimbun* Kutaragi stwierdził, że wysoka cena PS3 nie jest niczym złym. Przecież PSX był niemalże 150 funtów droższy niż SNES, a jednak się świetnie sprzedał. Tak Ken, ale to było ponad dziesięć lat temu...

Kolejna wypowiedź Kena jest zastanawiająca. Sony podobno nie zamierza wyposażać PS3 w dysk twardy, bo jakkolwiek duży nie będzie, to i tak zawsze będzie zbyt mały. Niech zatem każdy sobie kupi taki, jaki chce mieć. Tyle, że to nie jest jeszcze ostateczna decyzja.

Z drugiej strony dysk jest potrzebny, żeby ruszył na nim Linux mający być systemem operacyjnym PS3. Bo chyba już wiecie, że konsola ta ma być komputerem? Kutaragi mówi, że PS3 to produkt, który był celem SCEI od samego początku istnienia firmy. Granie to tylko jedna z formy zabawy. Wracając do dysku – Hiromichi Tanaka ze Square Enix, producent FFXI mówi tak: „PS3 MUSI mieć twardy dysk, jeśli Sony chce takich gier, jak FFXI. Gdzieś trzeba przecież składować te informacje o rozwoju postaci, prawda?" Niby racja, ale porządna i rozbudowana struktura sieciowa też by się przydała, a o tym na razie cisza w Sony.





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005

CZĘŚĆ DRUGA: AFTERPARTY

Electronic Entertainment Expo jeszcze nigdy nie osiągnęło tak gigantycznych rozmiarów. Firmy dosłownie prześcigały się w kategoriach najbardziej efektownego stanowiska, widowiskowych pokazów towarzyszących ich grom oraz pomysłowości na zademonstrowanie nadciągających tytułów. Szczerze powiedziawszy, tegoroczna wystawa była zbyt potężna, aby kilkuosobowe komanda dziennikarzy przysłanych z różnych zakątków świata były w stanie w pełni ją ogarnąć. Już pierwszego dnia wszystkich przybyłych spotkała niemiła niespodzianka w postaci zaniku prądu w zachodniej hali Convention Center. Efekt? Przez wiele godzin zwiedzający ją ochotnicy mieli niepowtarzalną okazję podziwiać radośnie zwisające joypady i pudła gier przy wyłączonych monitorach i klimatyzacji. Taka sytuacja przytrafiła się pierwszy raz w historii E3, a dobitnie przekonali się o tym dziennikarze stojący w kolejce po prasowe odznaki. Nawet przez cztery godziny! Czy było warto? Jasne! Kiedy prąd ponownie popłynął obwodami West Hall, już nic nie było w stanie powstrzymać nas od sprawdzenia nowego (chociaż nie do końca) Grand Theft Auto, dwóch gier spod znaku Viewtiful Joe, dwóch ciepłych Castlevanii, czterech tytułów ze świata Final Fantasy VII, nowego kompletu gier z flagowym hydraulikiem Nintendo oraz najnowszej Zeldy, w której Link transformuje się w wilka. Warto było się tych kilka godzin przemęczyć w dusznej kolejce, aby już niebawem położyć łapy na Kingdom Hearts II, sprawdzić jeszcze jedną Onimushę, nowego Soul Calibura i poznać wreszcie oficjalną datę premiery filmu Final Fantasy VII: Advent Children. Jednak to wszystko pikuś w porównaniu z faktem, że tegorocznej imprezie patronowały dwie megapotężne konsole next-gen! Możliwość sprawdzenia w akcji Xboxa 360 i wbicia się na krótki, zaledwie półgodzinny pokaz „możliwości" PlayStation 3 to przeżycia wręcz traumatyczne! Skala imprezy była doprawdy przytłaczająca i przyciągnęła każdą liczącą się na rynku gier video firmę. Przyjrzyjmy się dokładnie przybyłym wydawcom i sprawdźmy, jak wyglądają najciekawsze produkcje szykowane na najbliższy rok.

MICROSOFT

Wielkie brawa należą się Microsoftowi za to, że jako jedyny z trzech producentów konsol przedstawił publiczności długo oczekiwany next-gen. Co, jak okazało się po imprezie, nie było do końca prawdą – zajrzyjcie do ramki. Każdy, kto wszedł na E3 mógł wziąć do rąk nowego, bardzo wygodnego joypada i przetestować go w kilku nadchodzących pozycjach.

Pomijając zamknięte pokoje, w których demonstrowano takie szlagiery, jak Perfect Dark Zero, czy The Elder Scrolls IV: Oblivion, Microsoft odważnie pokazywał szerokiej publiczności Call of Duty 2, Top Spin 2, Amped 3, Full Auto i Need for Speed: Most Wanted. Nikt z nas nie spodziewał się ujrzeć w akcji pełnych wersji gier (to w końcu E3), ale jak wspomnieliśmy miesiąc temu, wszystkie tytuły (mimo iż wyglądały obłędnie!) śmigały dosyć przeciętnie i brakowało im płynności. Developerzy tłumaczą, że dysponują dopiero wczesnymi wersjami devkitów (alpha), wykorzystującymi zaledwie jeden z trzech procesorów nowego Xboxa. „Kiedy odpalimy nasz software na prawdziwym sprzęcie, różnica będzie nieprawdopodobna." – zapewniają.

Największe wrażenie na „otwartym" stanowisku Microsoftu robiły dwie gry – Kameo: The Elements of Power i Call of Duty 2. Kameo przebyło długą ścieżkę – wcześniej zapowiadane było już na GCN i Xboxa, ale wybór jeszcze mocniejszej platformy zrobił tej grze naprawdę dobrze. Kameo to platformówka utrzymana w klimatach fantasy, podlana obłędną ilością kolorów. Piękna, idylliczna, na pierwszy rzut oka mocno przypominająca bajkę. Rare doskonale radzi sobie z programowaniem X360, a Kameo jest tego dowodem. Podczas wielkiej bitwy główna bohaterka wymieniała ciosy z blisko setką trolli, a stojący nieopodal producent szybko dodał, że nowy Xbox nie powinien mieć problemu nawet z trzema tysiącami oponentów! Niesłychane.

Równie ładnie (i zadziwiająco płynnie) wyglądał nowy Call of Duty. Najlepsze było to, że obie wersje gier (X360 i PC) pracowały z taką samą prędkością, mimo iż konsola Microsoftu wykorzystywała jedynie niewielką część swego potencjału. Nie mogę się doczekać pełnej wersji Call of Duty 2 odpalonej na pełnowartościowej konsoli!

Natomiast tytułem, który ciągle szuka wydawcy jest Half Life 2 na pierwszego Xboxa. Mimo iż konwersji podjęli się pierwotni twórcy z Valve, trudno mi napisać, że gra zachwyca. Pewnie, fajnie jest wypalić z shotguna w wiszące na sznurach zwłoki i patrzeć, jak ślicznie się przy tym huśtają, ale... rozpikselowana grafika i zabójczo chrupiąca animacja to żaden powód do dumy. Przynajmniej, jeszcze nie teraz. Szokujące, ale Half-Life 2 i Ultimate Spiderman od Activision to jedyne gry, które Microsoft zaprezentował na „starego" Xboxa.

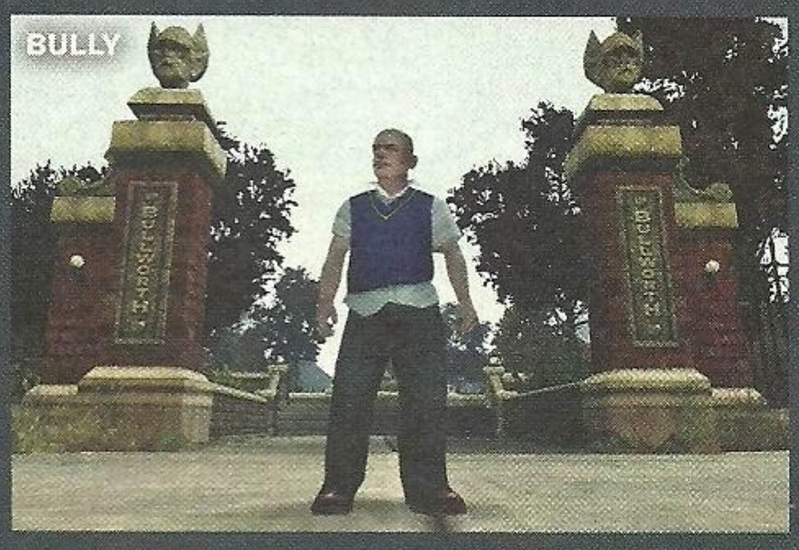
KAMEO

E3 NEWSFLASH!

APPLE 360?

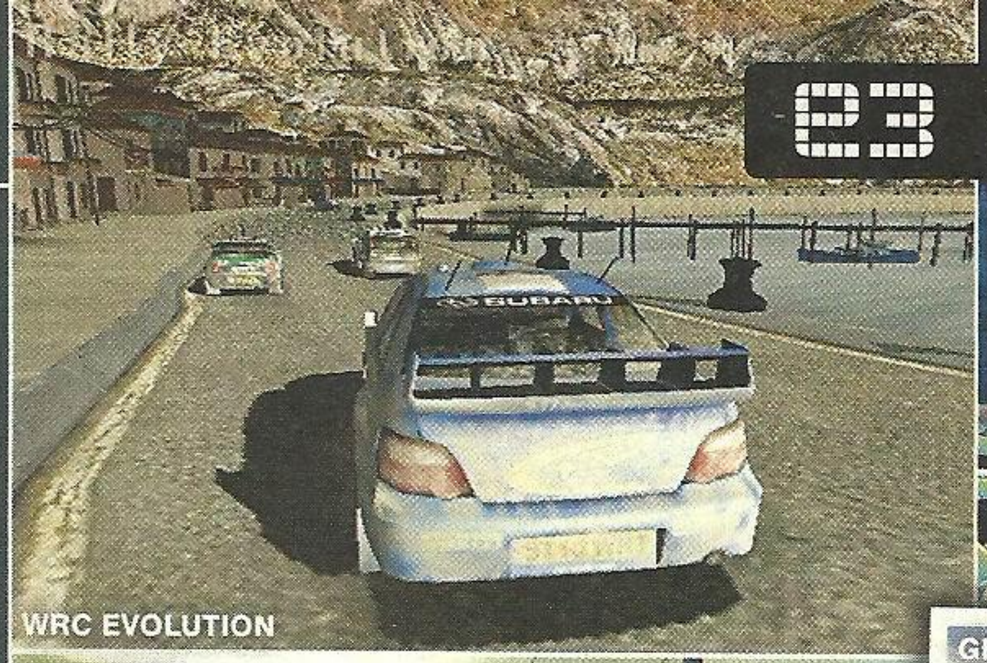
Peter Moore twierdzi, że „to, co Microsoft zaprezentował na E3 jest prawdziwe, a konkurenci tylko mówią o tym, co chcą stworzyć".
Ale okazuje się, że ów pan nie jest do końca szczery, a to dlatego, że pokazane na tegorocznej wystawie w LA wczesne grywalne wersje tytułów na X360 śmigały nie na następcy Xboxa, tylko na dwóch komputerach Apple G5 (które najprawdopodobniej służyły za wczesne devkity).
I jak tu teraz komukolwiek wierzyć? Cóż, zawsze można spojrzeć na to z innej strony. Skoro tak potężny sprzęt był potrzebny do prezentacji dem wykorzystujących zaledwie trzydzieści procent mocy nowej konsoli Microsoftu, to jak silny w rzeczywistości będzie X360?

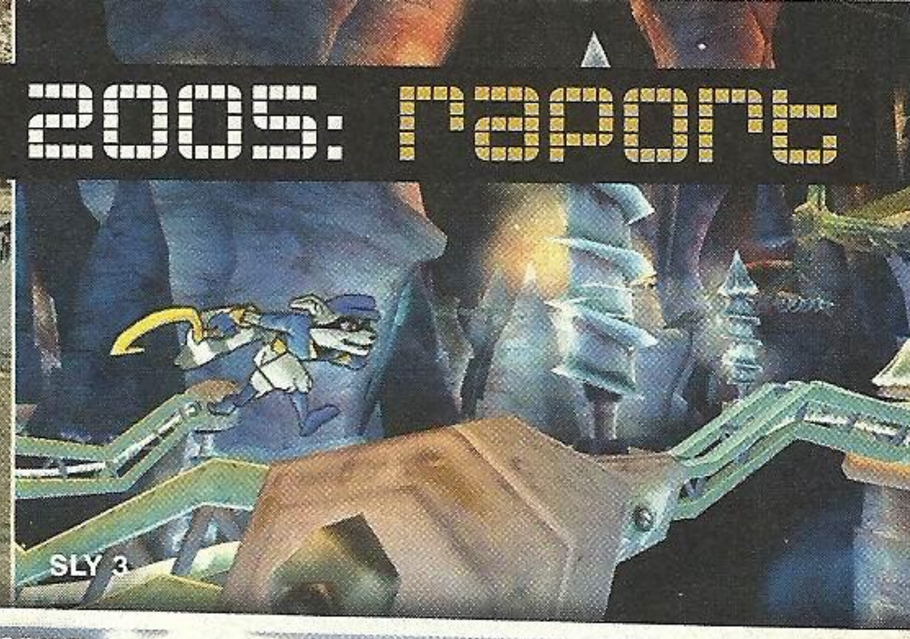
ROCKSTAR

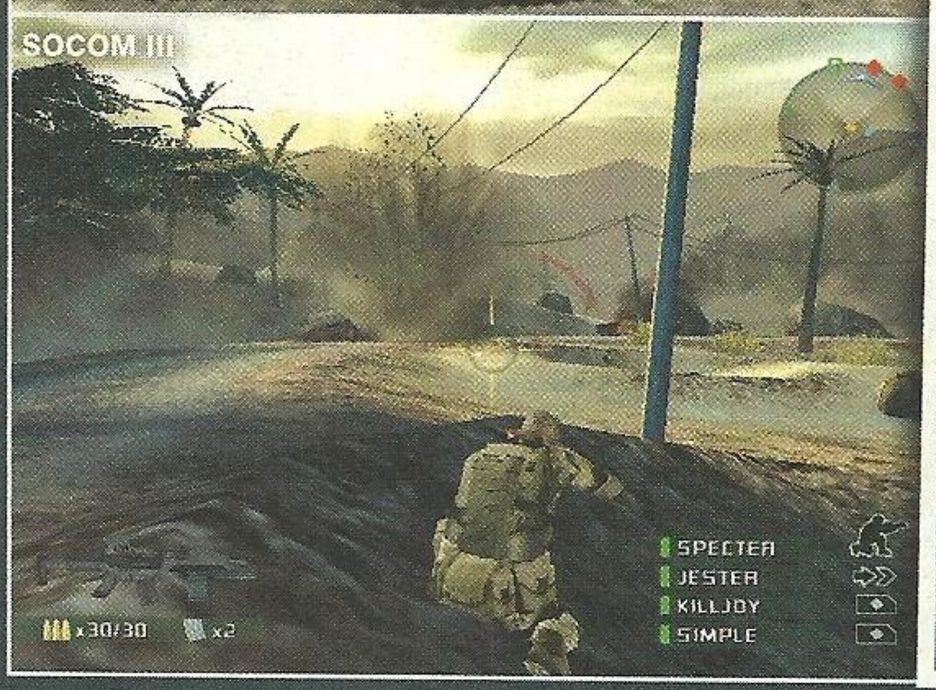

BULLY

Firma przyjęła gościnną taktykę – na tegorocznym E3 odgrodziła się od reszty sali drutem kolczastym, a na swój teren wpuszczała jedynie umówionych wcześniej dziennikarzy. Fakt, do pokazania miała naprawdę niewiele, ale skłamałbym, gdybym powiedział, że jej tytuły nie budzą naszej chorej ekscytacji. Bardzo mocno promowana była marka Grand Theft Auto. Najlepiej sprzedająca się gra w historii – GTA: San Andreas płynnie hulała zarówno na komputerach PC, jak i Xboksie – co zresztą się potwierdziło, sprawdźcie recenzję Grabarza. Ale, ale. Rockstar raz jeszcze powraca do Liberty City, czego efektem będzie GTA: Liberty City Stories zmierzające na PSP. Obok GTA, handheld Sony otrzyma także konwersję jednego z lepszych undergroundowych wyścigów ostatnich miesięcy – Midnight Club 3. Powiewem świeżości będzie natomiast Bully. Wyobraźcie sobie całą tą rzeź i czarny humor znane z ulic GTA przeniesione na szkolne podwórko. Bully to ogromna mieszanka sadyzmu i brutalnej komedii, w której główną rolę zagra agresywny uczeń. Rozróby, głupie i okrutne dowcipy, tłuczenie i terroryzowanie smarkaczy, pyskówki z nauczycielami, nachalne podrywanie dziewczyn – po prostu przemoc w szkole! Bully w październiku wyląduje w sklepach, a zaraz obok niego – The Warriors, czyli wojna gangów.

E3 2005: raport







SONY

Tegoroczny występ Sony rozpatrywać można w dwóch kategoriach. Z jednej strony eksplozja pozytywnych emocji związanych z demonstracją PlayStation 3. Z drugiej jednak – zawód związany z brakiem grywalnych tytułów nowej generacji. I dalej. Szacunek z powodu bogatego i naprawdę dobrego oprogramowania na PlayStation 2 i PSP, zabrakło w nim jednak tytułów potężnych, „sprzedawców systemów", gier, które rozdziawiłyby nam gęby do granic możliwości. Innymi słowy, Sony nie przygotowało kolejnego Gran Turismo, następnego God of War, Tekkena i innego, równie silnego IP. Ale szacunek za to, w co mogliśmy zagrać.

Dosyć oryginalnym zapowiada się Buzz, najnowszy pomysł Sony na podgrzanie nudnych przyjęć. W grze biorą udział cztery osoby, a ich zadaniem jest jak najszybsze zgadnięcie wykonawcy utworu. Co minutę zabawa jest maksymalnie urozmaicana – zawodnicy walczą z uciekającym czasem, podrzucają sobie nawzajem bomby, zgadują niedokończone piosenki, itd. Na zamkniętym przyjęciu Sony zorganizowało turniej Buzza i o ile nie poszło mi w nim najlepiej, tak Banan rozjechał przeciwników zgarniając szampana za pierwsze miejsce. Super.

Wróćmy jednak na główną halę. Tutaj niepodzielnie rządził Genji: The Legend Begins, którego zapowiedź czytaliście na naszych łamach dwa miesiące temu. Przysiągłbym, że na tegorocznym E3 bawiono się dokładnie tym samym demem, bo nie zauważyłem nowych poziomów i przeciwników. Do premiery gry jeszcze pół roku, ale już chcę ją mieć.
Jedne z większych kolejek na stanowisku Sony ustawiały się również do gry SOCOM 3: US Navy Seals. Rzeczywiście – ta część jest zdecydowanie ładniejsza od swej poprzedniczki, a okupujący ją gracze bardzo chętnie korzystali z możliwości jeżdżenia wehikułami. Cóż, na połączonych ze sobą standach gra pracowała bardzo płynnie i nie było mowy o żadnych łagach. Ciekawe, jak nowy SOCOM sprawdzi się w warunkach domowych, zwłaszcza, że jedna sesja obsłuży jednocześnie 32 graczy.

Zmieniamy temat. Sporym zainteresowaniem cieszyły się trzy czołowe platformery zmierzające w kierunku PS2. Mowa o Jak X: Combat Racing, Ratchet: Deadlocked oraz Sly 3. Wiecie już, że Jak i Ratchet zmieniają dotychczasową konwencję zabawy i muszę szczerze przyznać, że tym razem bardziej już podoba mi się dzieło Naughty Dog. O ile Ratchet przekształcił się w totalną i odmóżdżoną wyrzynkę, a z poprzednimi grami łączy go jedynie imię głównego bohatera, tak Jak wsiada za stery bojowego pojazdu i startuje w morderczym wyścigu. Model jazdy jest świetny – czuć wagę samochodu i wszystkie przeciążenia, jakie działają na niego podczas pokonywania zakrętów. Sam wyścig natomiast jest piekielnie trudny i długi, ale to raczej dobra wiadomość dla wymagających graczy. Podoba mi się inteligencja przeciwników, którzy nie uciekają drastycznie do przodu, ale z wyczuciem nawiązują walkę. Jak X działa płynnie, a jakość tektur i ilość szczegółów jest więcej niż satysfakcjonująca. Naughty Dog ponownie bez pudła.

Gorzej wyglądała sprawa z grą Shadow of the Colossus, gdyż ogromne oczekiwania wobec tej gry nijak nie przełożyły się na to, co ujrzałem po wzięciu w dłonie pada. Chwilę pobiegałem głównym bohaterem, nic się nie działo, więc wezwałem konia. Pojeździłem, znowu pobiegałem, ale świat gry wydawał się pusty i nieatrakcyjny. Chodziły legendy, że jeden z dziennikarzy spotkał kolosa i nawet zaczął się na niego wspinać, ale... nikt go tak naprawdę nie widział.

Na kilku stanowiskach można było oczywiście zagrać w God of War, ale po tym, jak wycisnęliśmy z niego w redakcji wszystkie soki, nie był już tak atrakcyjny, jak przed kilkoma miesiącami. Fanów wyścigów na pewno ucieszy fakt, że jeszcze w tym roku dostaną WRC Rally Evolution.

CAPCOM

Na E3 2005 nie mogło zabraknąć mistrzów mocnego uderzenia. Gry, które Capcom wystawiło na tegorocznej wystawie, oczywiście miażdżą, dziwią i fascynują. Choć to drugie chyba najbardziej. Nareszcie dane mi było zobaczyć, jak przebiega konwersja Resident Evil 4 na PlayStation 2 i muszę przyznać, że jest lepiej, niż myślałem. Jasne, kiedy Leon wchodzi do osady pełnej (ob)wiesiów, trochę zbyt widoczne stają się uproszczenia w grafice, a obraz nie jest tak ciemny i soczysty jak w wersji na GameCube'a, ale to na razie wszystkie uwagi. Niezmieniona pozostanie ilość maszerujących w kierunku Leona przeciwników (a tych potrafiły być dziesiątki!), mamy też zapewnienie, że Capcom dorzuci jakieś nowe kreatury, których próżno szukać na GCN. Może niespecjalnie czuję ekscytację na myśl o nowych mutantach, ale fajnie, że RE4 nie będzie zwyczajną konwersją.

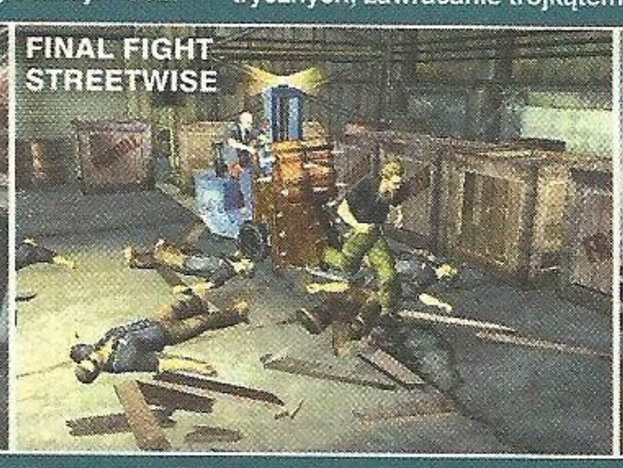
Nie mogłem podarować też nowej Onimushy i mimo że ominęła mnie przez to masa innych atrakcji, MUSIAŁEM oddać się czwartej części gry na minimum godzinę. Onimusha: Dawn of Dreams - nie byłem w stanie się oderwać. Rzeczywiście mamy tu do czynienia z zupełnie innym podejściem do serii – zanik statycznych kamer i rezygnacja z ogromnej ilości zagadek na rzecz dynamicznej jatki niebezpiecznie pchnęły tę grę w kierunku Devil May Cry. Wielokrotnie udało mi się wybić przeciwnika wysoko w powietrze, skoczyć za nim (tak! w czwartej Onimushy można skakać!) i na miejscu wypłacić kilkadziesiąt ciosów. Zabawa była przednia.

Bardzo pozytywnie zaskoczyły mnie także długie kolejki ludzi

ustawiające się do stanowisk z Okami i Killer 7. Najwidoczniej w zalewie sequeli i powtórek z rozrywki, ludzie naprawdę pragną czegoś nowego, innowacyjnego. Wierzcie mi, grałem w obie. A przynajmniej próbowałem. Są cholernie dziwne, a jednocześnie bardzo oryginalne i na swój sposób artystyczne. Łatwiej napisać mi kilka słów o Okami, które przez cały czas wygląda jak kredkowe bazgroły zdolnego przedszkolaka. Świat Okami przypomina namalowany obraz i nie dziwnym jest, że bronią głównego bohatera będzie właśnie pędzel. Pędzel przy pomocy którego można zmieniać rzeczywistość i rysować ją po swojemu. Dziwne? Cóż, nawet nie w połowie tak dziwnie, jak Killer 7! Miesiąc temu Banan zmierzył się z siedmioma osobowościami Smitha, teraz robi to Mielu, a ja tylko dodam, że do tej gry ciągle ustawiały się kolejki chętnych. Każdy chciał sprawdzić to sławne bieganie przy użyciu przycisków geometrycznych, zawracanie trójkątem, dialogi rodem z koszmarnego snu i walkę, w której nie do końca wiadomo, kto przegrywa. Capcom ma jaja ze stali. Szacunek za tak odważny ruch, jakim jest Killer 7, ale nie wróżę mu nawet zadowalającej sprzedaży... nie na tym świecie.

Bardziej zrozumiały w odbiorze był Devil Kings, slasher autorstwa Yoshikiego Okamoto, w którym główną rolę gra pan w czerwonej zbroi i jego gigantyczny miecz. W demku pozwolono mi na kilka szybkich przemarszów wzdłuż pola bitwy i wycinanie ogromnych ilości zbirów. Zabawa była przednia, ale... gdzie tu innowacja? Bohater Devil Kings zdobywa doświadczenie, nowe umiejętności, bronie, itd., ale przez tych kilkanaście minut kompletnie mnie nie zaskoczył. Gra była bardzo płynna, a przeciwników dużo, jednak gdy widzi się w akcji nową Onimushę, RE4, czy Okami, ciśnienie na Devil Kings nieco słabnie. Tym milej będę rozczarowany, jeśli DK nie okaże się kolejnym klonem Dynasty Warriors.

Capcom nie ograniczyło się jednak wyłącznie do klimatów feudalnej Japonii serwując coś także miłośnikom miejskich bijatyk. Zarówno Final Fight, jak i Beatdown to ostre chodzone mordobicia z wykorzystaniem wszystkiego, co nawinie się pod rękę. W obu grach na porządku dziennym były sytuacje, w których postacie okładały się butelkami, nożami, kijami i tymi śmiesznymi metalowymi rurami z zakrzywionymi końcówkami *(czyli gazrurkami po prostu – mac)*. Ładniej prezentuje się moim zdaniem Final Fight, który jest de facto próbą wskrzeszenia starego, oldschoolowego hitu Capcomu, pamiętającego jeszcze erę szesnastu bitów. Beatdown wygląda słabiej, ale ma lepszy i bardziej złożony system walki oraz szczątkową bo szczątkową, ale jednak fabułkę.



SOUL CALIBUR 3

URBAN REIGN

NAMCO

Namco doskonale wie, że nic tak dobrze nie działa na zwiedzających, jak masa upominków, konkursy z cennymi nagrodami i piękne dziewczyny. Firma wybudowała olbrzymią scenę, po której przez cały czas szalały piękne panienki zachęcające przybyłych do spróbowania swych sił w licznych turniejach i quizach. Gdybym był złośliwy, powiedziałbym, że Namco starało się nieco zatuszować fakt, iż wyjątkiem dwóch naprawdę silnych tytułów, niespecjalnie miało się czym pochwalić. O Soul Calibur 3 informujemy Was na bieżąco już od dwóch miesięcy, tym razem jednak mieliśmy okazję położyć na nim stęsknione łapska. Po stoczeniu sporej liczby pojedynków z panem „urodzonym fuksiarzem" Bananem, a potem kilku partyjek w Single Player wiem jedno – gra jest godnym następcą poprzednich dwóch części. Grafika wypieszczona została w najdrobniejszych szczegółach, ale mimo to – nie powoduje już ani szczękopadu, ani mocniejszego bicia serca. Doskonale wiemy na co stać PS2 i nie ma raczej mowy, aby nagle pojawił się tytuł wyprzedzający graficznie generację. Pomimo tego, że SC3 był jedną z najładniejszych gier E3, to szkoda, że jedynymi grywalnymi postaciami byli Mitsurugi, Kilik i Tira.

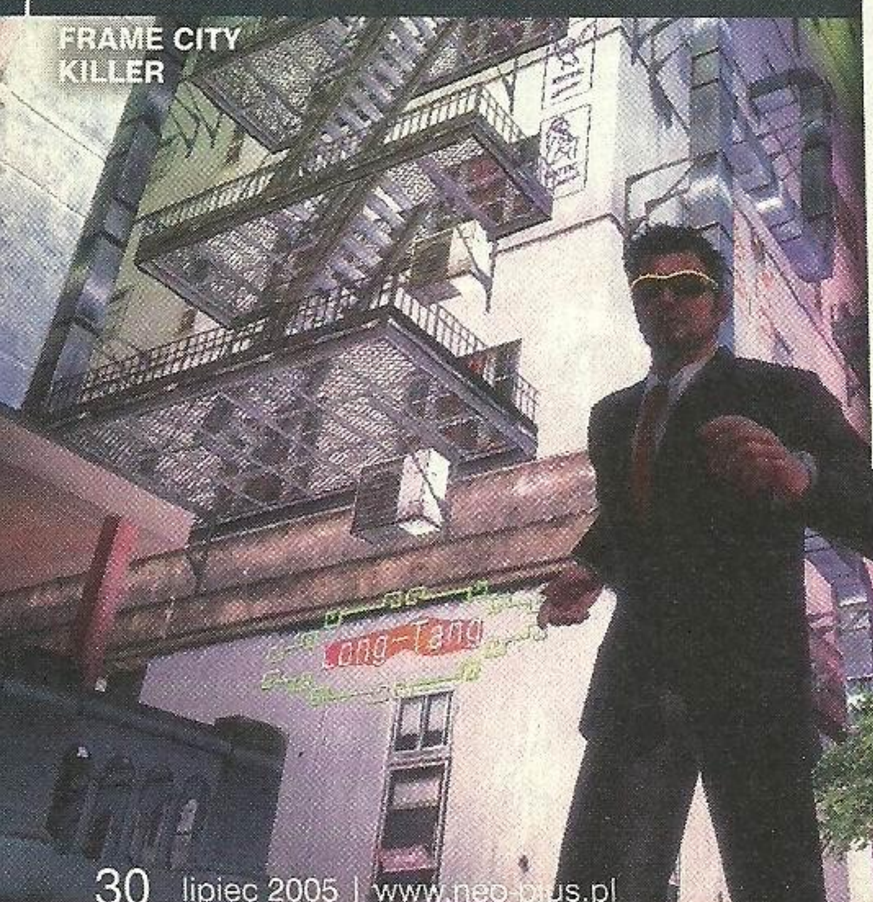
Oprócz trzeciego Calibura, Namco mocno promowało również Urban Reign – piękne chodzone mordobicie, które pojawiło się dosłownie znikąd! Zobaczycie – ta gra jeszcze zaslynie z widowiskowych combosów, zespołowych akcji i dynamicznej młócki. Na początek małe zdziwienie. Obserwując Urban Reign w akcji myślałem, że będzie trudny do opanowania. Wiecie – nie spodziewałem się łatwego sterowania od ekipy odpowiedzialnej za wielopoziomowe combosy, just frame'y, juggle i reversale w seriach Tekken i Soul Calibur. I tu miła niespodzianka – do egzekwowania ciosów, łamań i zespołowych zabójstw służyć będą zaledwie dwa przyciski – proste i przyjemne. Animacja Urban Reign to stałe sześćdziesiąt klatek na sekundę, a otoczenie, w roli którego wystąpią ciemne alejki, stacje benzynowe i wnętrza zatęchłych magazynów, ocieka detalami. Po tym, jak niespecjalnie poradziłem sobie w trybie single player, natychmiast podłączyłem się pod trzyosobową ekipę Chińczyków testujących multiplayer. I przysięgam, że prawdziwa zabawa rozpoczęła się właśnie w tym miejscu! Dwóch ziomków przytrzymało mi przeciwnika, a ja mogłem w tym czasie zrobić z nim niemal wszystko. Założyć rzut, zaaplikować serię ciosów, zaatakować całym ciałem, itp. Możliwości ataku jest bardzo dużo (choć wydaje się to niemożliwe przy zaledwie dwóch przyciskach) i ręczę, że gotowym Urban Reign będziecie się świetnie bawić.

Namco ostro promowało te tytuły, ale nie zapominało o pozostałych. Arc the Lad: End of Darkness zrywa nieco z erpegowymi korzeniami serii i stawia na czystą akcję. Po wybraniu postaci, nazwaniu jej i udekorowaniu akcesoriami, stoczycie nieskończoną ilość walk, w których nie zabraknie combosów, specjałów i wymiany ciosów w czasie rzeczywistym. A co powiecie na ośmioosobowy Cooperative? Ja nie pogardzę!

Bardzo ciekawie zapowiada się shooter fpp Stargate SG1: Alliance, do promocji którego Namco wybudowało prawdziwą replikę gwiezdnych wrót! Kurczę, nie wiedziałem, że ta konstrukcja jest tak olbrzymia, jednak mniejsza z tym. Jako kapitan O'Neil przebiegłem kilka metrów wewnątrz starożytnej piramidy, zniszczyłem garstkę obleśnych Goa'uldów, jednak szybko zorientowałem się, że działam sam. W finałowej wersji gry O'Neil podróżował będzie w zespole, czyli dokładnie tak, jak miało to miejsce w serialu. Lecimy dalej.

Mimo iż niespecjalnie lubuję się w grach wojennych, moją uwagę przyciągnął Sniper Elite, głównie ze względu na klimat. Nasz dzielny snajper porusza się wyłącznie wśród ruin i gruzów zniszczonego miasta, a jedyna broń jaką dysponuje, to karabin z trzęsącą się lunetą. Gra się dość dramatycznie, ale chyba za to właśnie polubiłem tę grę. Gigantyczne kolejki ustawiały się do We Love Katamari – drugiej części przygód wesołego ludzika, który pcha przed siebie coraz większą górę śmieci pochłaniającą samochody, domy, drzewa i całe osiedla. Świetny logiczny tytuł!

Co więcej? Namco chwali się nowym platformerem Pac-Man World 3, ale bieganie żółtym kropkiem po trójwymiarowym świecie nie miało szans wzbudzić we mnie ekscytacji. Znacznie lepiej zapowiadał się niegrywalny Frame City Killer – opowieść o agencie do zadań trudnych i niemożliwych, która bezpośrednio zmierza na nowego Xboxa. Poza tym, Namco jak zawsze przygotowało zbiór ośmiobitowych hitów sprzed dwudziestu lat, upchnęło na jednej płycie i postara się sprzedać to właścicielom Xboxów, PS2 i GCN pod nazwą Namco Museum 50th Annivesary. Naprawdę nie wiem dlaczego sprzedaż tak żenujących tytułów z roku na rok przynosi firmie coraz większe zyski. Uch. Namco ostro atakuje również rynek konsol przenośnych i telefonów komórkowych, ale tutaj jedynym wartym uwagi tytułem jest Bounty Hounds – gra, w której główny bohater rozprawia się z demonami przy pomocy pięciuset (500!) broni. Topory, miecze, spluwy, bomby – wszystko tu jest! Słabuje nieco ilość klatek animacji, ale w końcu to E3 – tysiące nowych gier i ani jednej pełnej wersji!


FRAME CITY KILLER

SNIPER ELITE

GEIST

ZELDA

NINTENDO

Jeśli istnieją trzy powody, dla których tegoroczne E3 nie do końca spełniło pokładane w nim nadzieje, firma Nintendo na pewno będzie jednym z nich. Skromne wsparcie dla GameCube to jedno, ale nie pokazanie tak szumnie zapowiadanego Revolution, to drugie! Trochę smutno przechadzało mi się po olbrzymim stanowisku dużego N ze świadomością, że do jedynego, naprawdę dobrego tytułu (Zelda: Twilight Princess) ustawił się kilometrowy korek, a projekt Revolution utknął na etapie obudowy. Jest też precyzyjna data premiery sprzętu – rok 2007. Ech. Powodów do narzekań nie mogą mieć jednak właściciele Nintendo DS – ich sprzęt w ciągu najbliższego roku zostanie hojnie obsypany nowymi tytułami o czym przeczytacie sobie w materiale o grach na NDS, które sprawdziłem na E3.

Wracając do GCN. Ninny zaprezentowało dwie strategiczne gry utrzymane w odmiennych konwencjach. Najładniej prezentował się Fire Emblem, o którym bliżej mogliście poczytać już miesiąc temu. Dawno już nie widziałem tak starannie zaprojektowanej gry – poruszające się po polu jednostki są plastyczne i świetnie animowane. Jeśli klimat japońskich wojen średnio Wam odpowiada, w tym roku powinniście doczekać się także drugiej strategii – Battalion Wars. Karykaturalne postacie żołnierzyków umieszczono w realiach wojny, gdzie do głosu dochodzą także samoloty i czołgi. Poziom wykonania tej gry jest o dwie klasy niższy niż Fire Emblem, ale kto wie, czy wojna z przymrużeniem oka nie znajdzie więcej chętnych.

Bardzo podobał mi się nietypowy militarny pinball o nazwie Odama. Ciężka, stalowa kula niszczy wszystko na swej drodze, co momentami wygląda naprawdę spektakularnie, sam stół zaś jest olbrzymim polem bitwy, po którym biegają żołnierze i cywile! Chwila zabawy z Odamą (czas nie jest z gumy tylko z piasku) była bardzo udana, ale nie wiem, jak reagowałbym po godzinie, czy dziesięciu.

Z ważniejszych gier pozostał mi jeszcze Geist. Trochę szkoda, że zapuszczone na E3 demko pochodziło z marcowego Game Developer's Conference i momentami szwankowało w nim sterowanie. Mniejsza z tym. Geist to udany mix dowolnej gry fpp (na brak których GCN cierpi od... zawsze?) i Second Sight, głównie ze względu na używanie mocy. Etap przez który się przebijałem przypominał trochę sen na jawie – otoczenie było lekko rozmyte i pokryte nierzeczywistymi barwami. W pewnym momencie okazało się, że wystawiając przed siebie łapę potrafię odsysać energię z podświetlonych przedmiotów, a tak w ogóle, to jestem tytułowym duchem. Zastanawia mnie, czy patent ten zostanie godnie wykorzystany w dalszej części gry. I jeszcze coś. Geist wygląda ładnie na screenshotach, ale w akcji już niespecjalnie. Drażniły mnie ziarniste piksele i kiepskie tekstury otoczenia. Za dwa miesiące gra ukaże się w USA.

Opuszczając stoisko Nintendo, szybko jeszcze rzuciłem okiem na Donkey Kongę 2, sequel szalenie oryginalnej platformówki obsługiwanej za pomocą bongosów – miałem też okazję przyjrzeć się skaczącym po macie japończykom, po pachy ubawionych grą Dance Dance Revolution: Mario Mix. Jest to pierwsza gra taneczna na konsolę Nintendo i z tego, co widziałem – wzbudzała ogromne emocje. Oczywiście Mario Mix nie jest niczym przełomowym – ot, fani GCN nareszcie mają powód, aby podpiąć matę do konsoli.

MGS 4

CASTLEVANIA

CRIME LIFE

DDR

KONAMI

Najczęściej pojawiającymi się motywami na stanowisku Konami były humor i muzyka. Skośnoocy mistrzowie wybudowali specjalny parkiet, na którym można było spróbować swych sił w dwóch najnowszych odsłonach Dance Dance Revolution. Roztańczeni użytkownicy PS2 sprawdzali w akcji DDR Extreme 2, natomiast Xboxowcy dzielnie dotrzymywali im kroku depcząc DDR Ultramix 3. Fani stacjonarnych gier muzycznych ucieszą się z faktu, że Beatmania, a więc najbardziej popularna muzyczna gra Konami, już w przyszłym roku dotrze do naszego kontynentu. Teraz wszyscy będziemy mogli spełniać się jako domorośli „didżeje". Co więcej?

W specjalnie izolowanej sali miałem okazję przetestować na sobie Karaoke Revolution Party – o tyle innowacyjne w stosunku do poprzedniczek, że umożliwiające wreszcie zabawę w duecie.

Ale przejdźmy już do gier tradycyjnych. Dużo śmiechu wzbudzał trailer Metal Gear Solid 4, o czym mogliście przeczytać już miesiąc temu. Z nieudolnej przepychanki między Raidenem i Snakem wynikało jednak kilka istotnych faktów. Po pierwsze – tylko Wąż jest prawdziwym bohaterem (Raiden wypadł poza plan zdjęciowy). Po drugie – jeśli po raz kolejny pojawi się blondwosy bishonen, to tylko i wyłącznie w roli zepchniętego na drugi plan człowieczka. A po trzecie – co tu komentować – krzesło reżysera z napisem Hideo Kojima mówi samo za siebie.

Z wielkich niegrywalnych zapowiedzi należy jeszcze wspomnieć o MGS3: Subsistence – rozszerzonej i kompletnej części Snake Eater. Szkoda, że nie można było jej wypróbować.

Bardzo brutalne chwile spędziłem z Crime Life: Gang Wars – odpowiedź Konami na gangsterski mainstream. Demo, którym bawiłem się przez kilkanaście minut wypuściło mnie do centrum wielkiego miasta, gdzie wypłacałem chleby i kopy każdemu, kto się nawinął. Najbardziej zaskoczyły mnie finishery, a więc ciosy pozwalające wykończyć obitego gangstera. Swoją pierwszą ofiarę złapałem od tyłu za ręce i wypłaciłem jej potężnego kopniaka w plecy, natomiast denatowi numer dwa przeszedłem się po gębie. Dziesięć razy. Konami nie szczędzi przy tym ani krwi, ani zwierzęcej brutalności. Ostro.

Przez moment pobawiłem się jeszcze nową odsłoną Castlevanii (Curse of Darkness), a potem szybko zacząłem sprawdzać świeży stuff na PSP, o którym więcej w stosownym miejscu. Żegnając się z ekipą Konami, poświęciłem jeszcze kilka chwil na obejrzenie prezentacji Metal Gear Acid 2 na PSP – kontynuacji bardzo udanej karcianki ze świata MGS, tym razem wykonanej w ślicznym cel-shadingu. Acid w ogóle wygląda mi na serię, przy której Konami zdaje się ostro eksperymentować i szukać nowych ścieżek.

ELECTRONIC ARTS

Stoisko „elektroników" z miejsca łyknęło nagrodę E3 za najefektowniejsze wykonanie. Tylko oni wpadli na pomysł, aby wnętrze swojej pieczary owinąć gigantycznym ekranem, na którym non stop zapuszczane były dynamiczne trailery nadchodzących gier. Jakość obrazu, płynność, dynamika i udźwiękowienie zademonstrowanych na nim gier po prostu zmiatały odwiedzających z powierzchni ziemi! Tylko na tym wielkim monitorze można było obejrzeć zajawki nextgenowego Madden NFL 06, FIFA 06, Burnout Revenge, Need for Speed: Most Wanted, The Sims 2: Nightlife oraz Battlefield 2: Modern Combat. Cudowne rendery niewiele (jeśli w ogóle) ustępowały maestrii, jaką szczycił się w tym roku Killzone na PlayStation 3! Mina mi jednak zrzedła, gdy zająłem należne mi miejsce przy standzie z Most Wanted, ale historię wczesnych development kitów i obietnice lepszej jakości gier w przyszłości są Wam już dobrze znane. Mała ciekawostka. Zapytałem producenta FIFA 2006, czy różnica między ostateczną grą, a wyświetlanym na sali renderem będzie duża. Odpowiedział, że kiedy już zaczną pracować na wszystkich procesorach konsoli, nie dostrzegę żadnej różnicy. I do diabła – chcę w to wierzyć!

Swoją drogą, zamknięty pokaz nextgenowych gier na Xbox 360 zrobił na mnie spore wrażenie. Pomijam kiepski framerate. Chodzi o to, jak dużo czasu będą odtąd poświęcać programiści na zbudowanie postaci, obiektu, czy pojedynczej tekstury. Ambicją developerów jest elastyczna faktura mięśni, stróżki potu spływające z czoła, dużo animowanych obiektów, trójwymiarowe trybuny, słowem – dokładność. Fajnie ogląda się w akcji zajaranych developerów, ale już na przełomie tegorocznej jesieni i zimy sprawdzimy ich wiarygodność. To będą obłędnie gorące święta.

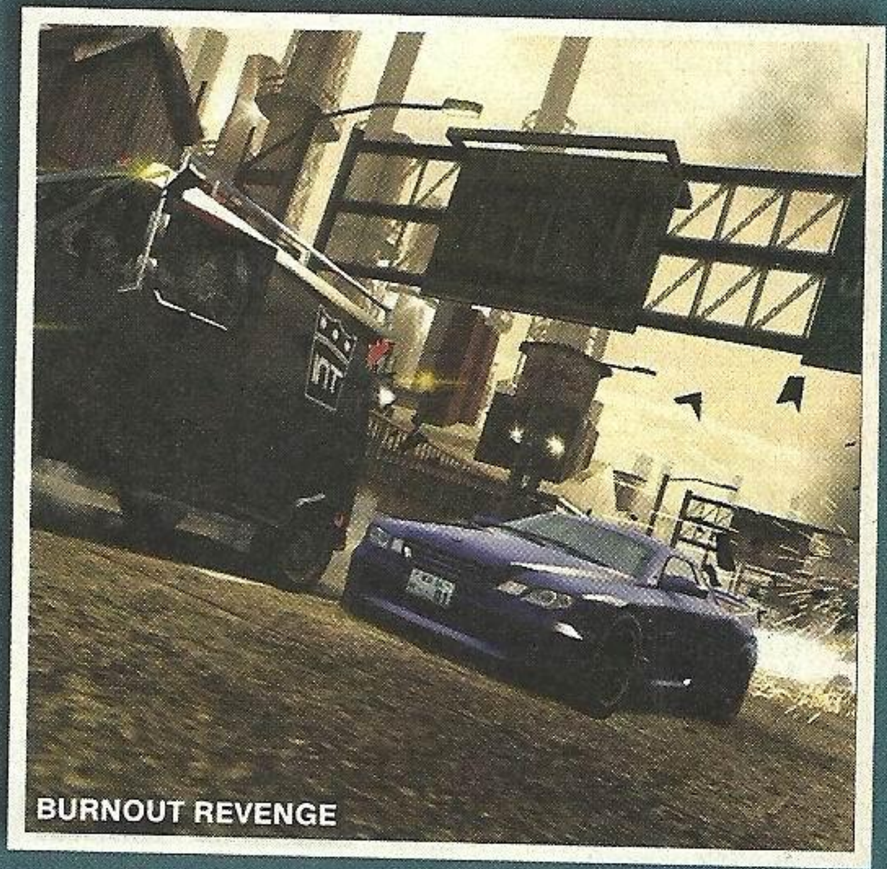
Wracając jednak do aktualnej generacji konsol. Niesamowicie dobrze bawiłem się przy Burnout Revenge. Jestem zaskoczony, że w tak krótkim czasie programiści osiągnęli tak dużo! O ile w poprzedniej części gry denerwowały mnie cywilne pojazdy, o które zbyt łatwo szło się roztrzaskać, tak teraz można je radośnie rozwalać, pod warunkiem oczywiście, że pędzą w tym samym kierunku.

Listę porządnych tytułów na literę „B" zamykają Battlefield 2: Modern Combat (o którym czytaliście obszerną zapowiedź dwa miesiące temu) oraz Black – mistrzostwo świata, w kategorii najlepszych eksplozji i dynamiki! W tej grze liczy się wyłącznie ostra amunicja, najcięższe znane człowiekowi bronie i sypiące się w gruz budynki. Aha, momentalnie zapragnąłem tej gry, gdy usłyszałem odgłos, jaki wydaje z siebie strzelające Uzi. Black będzie miał najlepsze bronie od czasów Killzone!

Z grzeczności, albo po prostu chorej ciekawości, przystanąłem na moment przy stanowisku z grą From Russia With Love. Ponieważ było nas trzech, sprawdziliśmy szybko multiplayer. Sean Connery uparcie zacinał się przy ścianach i nienajlepiej jeszcze celował, ale już teraz widać, że gra działa na ulepszonym silniku Everything or Nothing. Jak na wczesne lata sześćdziesiąte przystało, agent 007 ma na wyposażeniu jetpack, którego pomoc była momentami nieoceniona. Przeciwnicy mieli spory problem z sensownym trafieniem mnie z ziemi, ale szybko okazało się, że jeden strzał w zbiornik paliwa powoduje eksplozję jetpacka.

Electronic Arts mocno promowało również grę Harry Potter: Goblet of Fire, zręcznościówkę, w której podobał mi się przede wszystkim tryb kooperacji i rosnące doświadczenie bohaterów. No, może jeszcze ładna grafika.

Natomiast na zamkniętym pokazie można było się WRESZCIE przekonać, czy prace przy The Godfather idą w dobrym kierunku i wierzcie mi, że jestem bardzo dobrej myśli. Dzięki małej podpowiedzi przyjaciela udało mi się ominąć tłum dziennikarzy i samemu zasiąść przy kontrolerze do gry. Gry, która na pierwszy rzut oka kojarzy mi się z Mafią, na drugi z The Getaway, a na trzeci... no cóż, na pewno nie z serią GTA. Grając w The Godfather poczułem, że uczestniczę w jakiejś większej opowieści. Zawsze mam przy sobie ludzi, zadanie do wykonania, szefa, który mnie obserwuje. Podoba mi się pracowanie na własny szacunek i reputację oraz wizja tego, że mój bohater sam kiedyś zostanie Ojcem Chrzestnym.


BURNOUT REVENGE

Sterowanie zostało maksymalnie ułatwione – jeśli zwiedzacie miasto – lewa gałka służy do chodzenia, ale kiedy nawiążecie walkę – ta sama gała pomoże Wam kontrolować dystans do przeciwnika. Jeśli wyjmiecie z kieszeni broń w publicznym miejscu, wśród ludzi natychmiast wybuchnie panika. Kiedy pobijecie niewinnego człowieka (ja wziąłem się za fryzjera), przechodnie zaczną schodzić Wam z drogi. Konsekwencje. The Godfather to świat, którym rządzą konsekwencje. Nie mogę się doczekać.

Na stanowisko EA wracałem jeszcze bardzo często. Może ze względu na ten niewiarygodny ekran serwujący zapowiedzi gier, może próbowałem przekonać się do Marvel Nemesis: Rise of the Imprefects (walki superbohaterów nie robią na mnie najmniejszego wrażenia), a może przyczyną był maleńki Burnout Legends puszczony na czterech stanowiskach z PSP.

BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT

HARRY POTTER

FROM RUSSIA WITH LOVE

187 RIDE OR DIE

BLAZING ANGELS

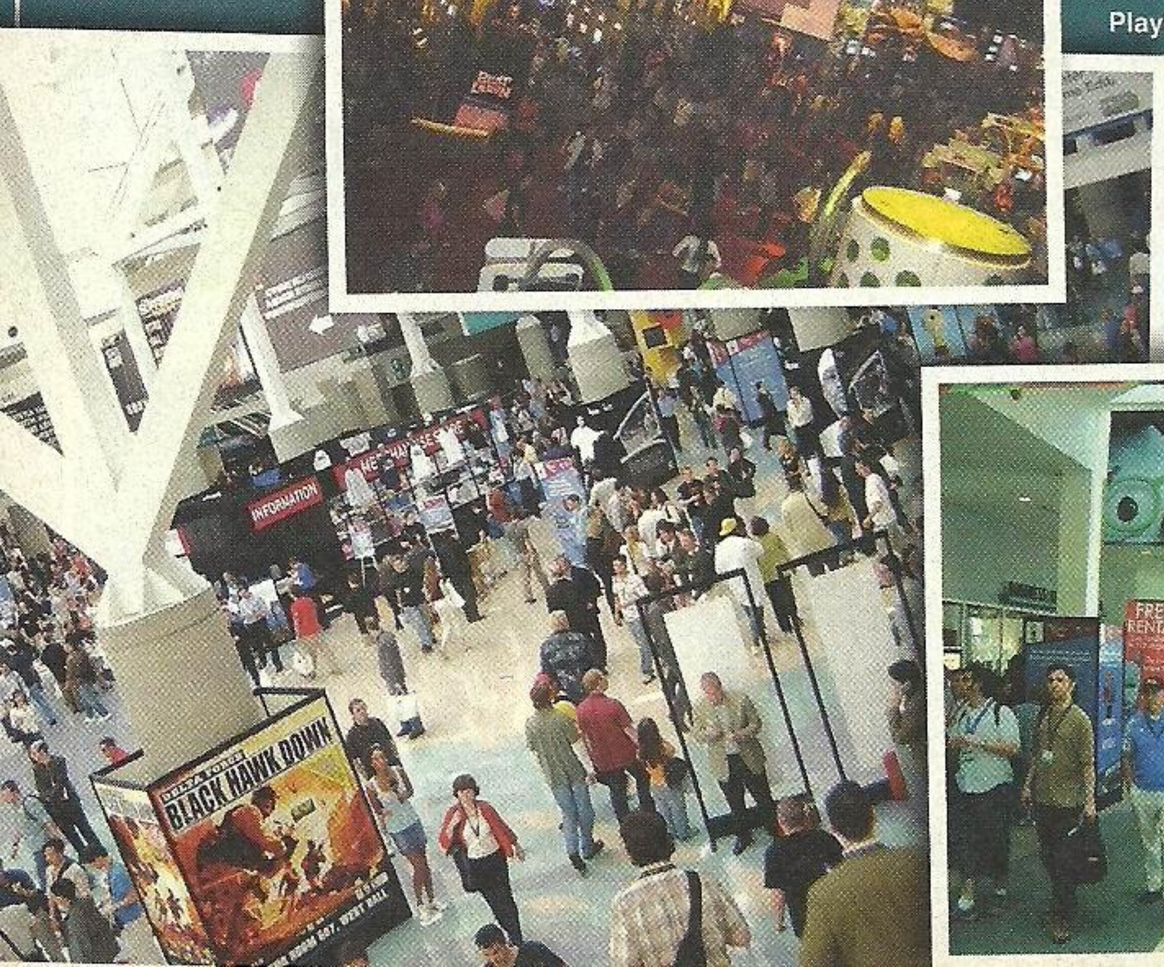
AND1 STREETBALL

UBISOFT

Myślałem, że po kwietniowej wizycie w Londynie stanowisko Ubisoft nie zaskoczy mnie niczym nowym, jednak znalazło się kilka bardzo fajnych niespodzianek. Jedną z nich był dłuuugi, ponad trzydziestominutowy trailer nadciągającego wielkimi (naprawdę wielkimi!) krokami King Konga. Trailer nie tylko pokazywał jak w przyszłości zaprezentuje się gotowa gra, ale służył również za dowód, że z ekipą Ubisoft ściśle współpracuje sam Peter Jackson. Gra nie będzie shooterem fpp, a czymś w rodzaju survivala, w którym bohater walczy z gadami absolutnie wszystkim, co wpadnie mu do ręki. Nowy King Kong ściśle opiera się na filmie, ten z kolei stara się nawiązywać do leciwego oryginału tak bardzo, jak to tylko możliwe. Możecie być zatem pewni, że akcja przeniesie się w końcu z dżungli do miasta. Szkoda, że ten nieinteraktywny pokaz plus kilkanaście minut rozmowy z producentem to jedyne, co udało mi się zdobyć. Gry oczekujemy razem z premierą filmu – w czwartym kwartale tego roku.

Udało mi się jednak położyć łapska na grywalnej wersji 187 Ride or Die. Jestem naprawdę zdziwiony, że przy tylu szczegółach i TAKIEJ zadymie na szosie, gra wyciska ponad trzydzieści klatek na sekundę. Teraz tak – celowanie za pomocą prawej gałki sprawdzało się dobrze w momencie, gdy miałem przed sobą uciekający samochód, natomiast gdy mijałem oprycha na pełnym gazie, sprawa ostro się komplikowała.

Reszta gier bez niespodzianek. Przez trzy dni z rzędu latynoski raper biegał po specjalnym mini boisku promując And 1 Streetball, a dwóch panów z Ubisoft na zmianę demonstrowało Prince of Persia 3, w którego ciągle nie można było zagrać. Cóż, najwyraźniej gra nie osiągnęła jeszcze zadowalającego poziomu zmian. Podobnie jak w kwietniu, tak i tym razem największą uwagę skupiał na sobie niegrywalny, kopiący tyłki trailer Tom Clancy's Ghost Recon 3 na konsole nowej generacji. Nowe sceny, jeszcze więcej akcji i nieprawdopodobnych eksplozji. Pierwsza gra, którą łykamy wraz z Xboxem 360!



SPARTAN

CONDEMNED

SHADOW

SEGA

Sega zakoczyła mnie dwoma grywalnymi tytułami na Xbox 360. Już się nie mogę doczekać Condemned: Criminal Origins – gry brutalnej i krwawej. Chodząc po ściekach i tłukąc się z kolejnymi psychopatami zauważyłem, że niebezpiecznie zbliżamy się do obszaru zajętego do tej pory przez Manhunta. Chorzy umysłowo przeciwnicy z uśmiechniętymi maskami na twarzach to naprawdę wstrząsający widok. Przez długi czas broniłem się zardzewiałą stalową rurą, która wraz z kolejnymi zgonami pokrywała się krwią. Bardzo odpowiadała mi też możliwość zasłonięcia się nią i uniknięcia ciosu przeciwnika. Prawdziwa zabawa zaczyna się po wzięciu do rąk shotguna, ale w tym miejscu demo gasło. Szkoda.

Na osłodę pozostało Full Auto – szalony wyścig z rakietami i ostrą amunicją, w którym można w pewnym zakresie cofać czas i naprawiać błędy. Bardzo rozczarował mnie natomiast Shadow the Hedgehog. Tak jak się obawiałem – spluwa wciśnięta w łapę jeża kompletnie zepsuła naddźwiękowy charakter gry. Ilekroć widziałem wielkiego stwora, musiałem się zatrzymać i oddać kilka nędznie wyglądających strzałów (energetyczne gluty sucks!), aby bydle się rozpadło. Bardzo łatwo podczas wymiany ognia dostać jakimś zagubionym pociskiem, z tej racji, że czarny jeżyk nie ma ani autocelowania, ani uników. Chyba nie polubimy się z Shadowem.

Czym prędzej odnalazłem stanowisko z grą Spartan: Total Warrior i muszę przyznać, że wizualnie bardzo mi się podobała. Kiedy ostatnio widzieliście dwie pędzące naprzeciw sobie armie, podczas, gdy Wy sterowaliście tylko jednym z żołnierzy? Kiedy dochodzi do zwarcia, zabija się przyjemnie i łatwo, ale panuje na tyle duży chaos, że trudno nie zebrać w międzyczasie kilkunastu cięć przez łeb. Spartan naprawdę przytłacza, jeśli idzie o ilość postaci zaangażowanych w walkę (setki!) i myślę, że niejeden z Was podeprze sobie szczękę biorąc udział w bitwie z większej odległości przypominającej mrowisko. Z zasłyszanych tu i ówdzie plotek wnioskuję też, że wraz z nową generacją konsol światło dzienne ujrzy piąty Virtua Fighter! Pysznie.

FFVII DIRGE OF CERBERUS

FULLMETAL ALCHEMIST 2

KINGDOM HEARTS 2

SQUARE ENIX

Miałem wielką nadzieję, że jednej z moich „byłych ulubionych firm developerskich" poświęcę przynajmniej stronę. Ale to byłoby nieuczciwe, przynajmniej w obliczu gier, jakie na E3 2005 pokazało Square. Tegoroczna wystawa dobitnie potwierdza, że minęły już czasy, gdy każde nowe dzieło kwadratowych budziło szacunek i pomruk uznania. Ale do rzeczy. Firma zdaje sobie sprawę, że jej sukcesy zaczęły się wraz z objawieniem o nazwie Final Fantasy VII i teraz stara się ponownie sięgnąć po sprawdzoną markę. Najpierw film.

Czternastego września tego roku, a więc zaraz po wakacjach, na DVD i UMD kin pojawi się długo wyczekiwany Final Fantasy VII: Advent Children. Obsługa Square bardzo chętnie wręczała przybyłym najnowszy trailer filmu, ale muszę przyznać, że nawet bez niego byłem niemiłosiernie zajarany tą produkcją. A co z grami? PlayStation 2 spokojnie oczekuje na premierę Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, w którym główną rolę weźmie na siebie wampirowaty Vincent. Z kolei Crisis Core: Final Fantasy VII to projekt powstający z myślą o PSP, przy którym dłubią największe nazwiska nierozerwalnie związane z oryginalnym FFVII. To nie wszystko. Jest jeszcze Before Crisis: Final Fantasy VII zmierzający prosto na telefony komórkowe, a jako mocne uderzenie, Square od nowa przygotowało przepięknie wyglądające intro Final Fantasy VII, które (podobno) demonstruje moc obliczeniową PlayStation 3! Nic, tylko się cieszyć – remake kultowej gry na konsolach nowej generacji po prostu czuję w kościach.

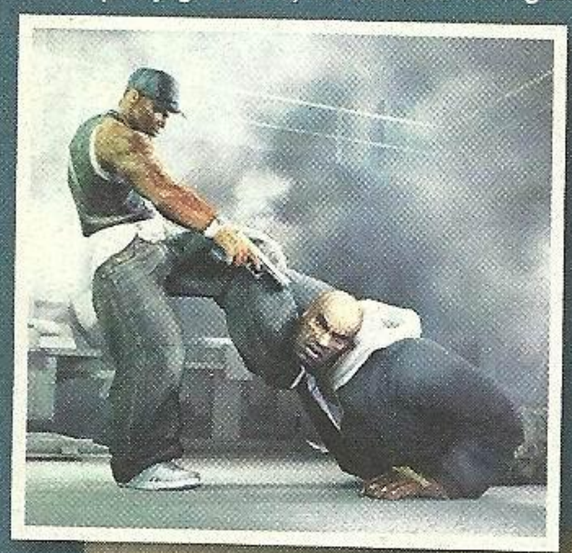
Oprócz serii nowych „siódmych Finali", Square prezentowało też inne gry. Ucieszyłem się widząc Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King, zwłaszcza po plotkach, jakoby pewnych niuansów tej gry nie dało się przetłumaczyć na język angielski. Cieszę się, że tytuł, który w ciągu pierwszych trzech dni sprzedał się w nakładzie trzech milionów sztuk (Japonia) zmierza także do nas. Najwięcej stanowisk przypadło grze Kingdom Hearts 2 (postacie Disneya i Square ponownie w kooperacji), natomiast żałuję, że Final Fantasy XII pokazywany był jedynie w specjalnym kinie, oczywiście jako renderowany film.

Na otarcie łez pozostaje (miejmy nadzieję, że lepszy niż część pierwsza) Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir, czyli powrót dwójki sympatycznych szarlatanów do świata gier. Chyba dam mu jeszcze jedną szansę. Po prostu za bardzo kocham serial.

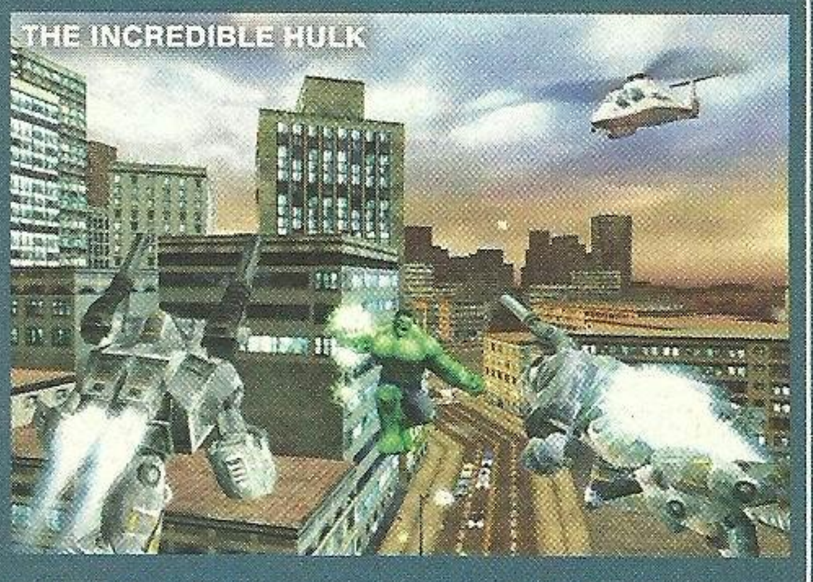
VIVENDI UNIVERSAL

Doskonałe licencje – tylko to cisnęło mi się na usta po wejściu na terytorium Vivendi Universal. Doskonałe licencje. Na początek mała ciekawostka ze świata PC. Mimo iż każdy fizycznie istniejący kloniarz z dostępem do internetu (i zasobnym kontem) gra obecnie w World of Warcraft, stanowisko tego tytułu oblężone było od rana do wieczora w stopniu absurdalnym. Ja rozumiem, że w świecie tej gry można wszystko – nawet poznać seksowną, zarośniętą krasnoludkę i wziąć z nią ślub, ale do licha – ten tytuł jest na rynku od wielu miesięcy, a jego popularność tylko rośnie. Istny fenomen.

Wróćmy jednak do konsol. Ogromnym powodzeniem cieszył się Starcraft: Ghost nareszcie pokazany w grywalnej formie. Z roku na rok coraz mniej przychylnie patrzyłem na ten projekt, uwierzyłem nawet w plotki, że przeniesiono go (dla jego dobra) na konsole next-gen. Nieprawda. PS2 i Xboxy z tą grą cieszyły się ogromnym powodzeniem, a ona sama wyrosła na szybkiego i dynamicznego shootera tpp.



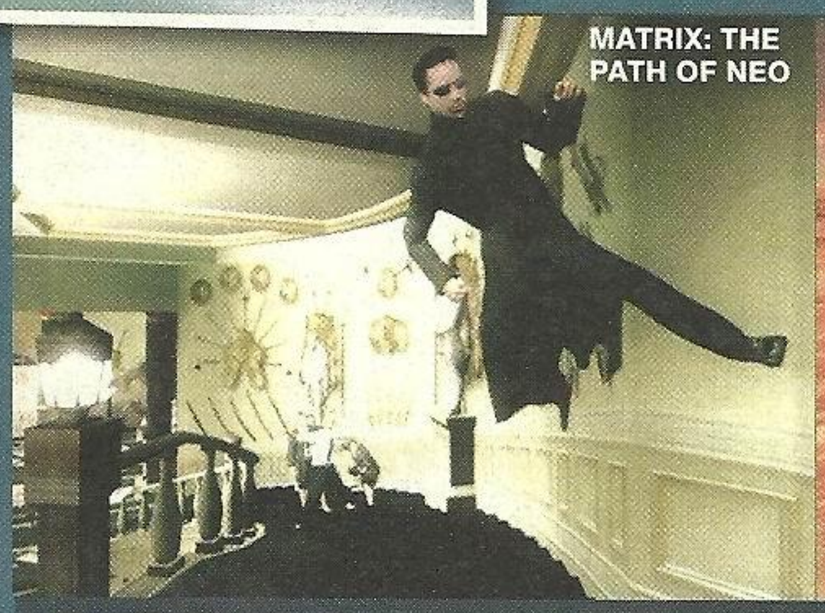
Niestety, 50 Cent: Bulletproof jest jeszcze we wczesnym stadium powstawania, dlatego jedyne, co mogłem podziwiać na stanowisku gry to seria fachowych renderów i niezadowolony nigger wykonujący obraźliwe gesty.


THE INCREDIBLE HULK

Za to gotowy jest już prawie The Incredible Hulk, w którym rzeczywiście można wszystko – podnosić samochody, rozwalać budynki i wykonywać kilkukilometrowe skoki. Może trochę drażniły mnie uproszczone modele obiektów, ale ważne, że gra chodziła płynnie, a sterując Hulkiem miałem wrażenie, jakbym sterował małą bombą atomową!

Crash Tag Team Racing nie wzbudzał we mnie emocji, a przynajmniej nie po tym, co widziałem – ot, sequel średnio udanego wyścigu maskotek.

Natomiast ludziom ze stealth-żyłką pozostało już tylko wkradnięcie się na zamkniętą prezentację Scarface i podziwianie, jak sprytnie twórcy wybronili przed śmiercią filmowego Tony'ego Montanę. Ha.


MATRIX: THE PATH OF NEO

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

ATARI

Stanowisko Atari kręciło się wokół jednej gry – The Matrix: The Path of Neo. Aby wygodniej grać, można było nawet skorzystać z oryginalnego krzesła, które przyjechało do Convention Center prosto z filmowego planu. O nowym Matrixie czytaliście miesiąc temu – dodam tylko, że grało mi się w niego dość chaotycznie. Przyjemnie, ale chaotycznie. Połowę akcji wykonałem na ślepo i skłamałbym mówiąc, że wiem jak do nich doszło. No, ale na masterowanie tej gry jeszcze przyjdzie czas.

Intrygująco zapowiada się Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure przedstawiający perypetie chłopaka jeżdżącego na dachach pociągów, pakującego się w ekstremalne sytuacje, uciekającego przed stróżami prawa i gangami, a wszystko to wyłącznie po to, aby namalować jakąś fajną grafikę na murze. Pomysłowe, ale nienajlepiej wykonane.

Nowego Dragon Balla ominąłem szerokim łukiem (nazwijcie to skrzywieniem zawodowym), i poczekam, aż Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi zawita w redakcji. Jakoś nie lubię ostatnimi czasy Szatana Serduszko.

Fajnym patentem były natomiast stare automaty do gier z lat osiemdziesiątych, które ograliśmy z Bananem na wszystkie możliwe sposoby. Fakt – stara, kilkubitowa grafika wyglądała na nich gorzej, niż żenująco, ale same automaty budzą sentyment. Atari prawdopodobnie użyło ich do promocji Atari Flashback 2.0 – zbioru wszystkich tych starych, paskudnych, zupełnie niepotrzebnych tytułów wydanych tym razem na PlayStation 2 i Xboxa. Zastanawia mnie, czy wraz z next-genami takie praktyki się skończą, ale obawiam się, że raczej nie.

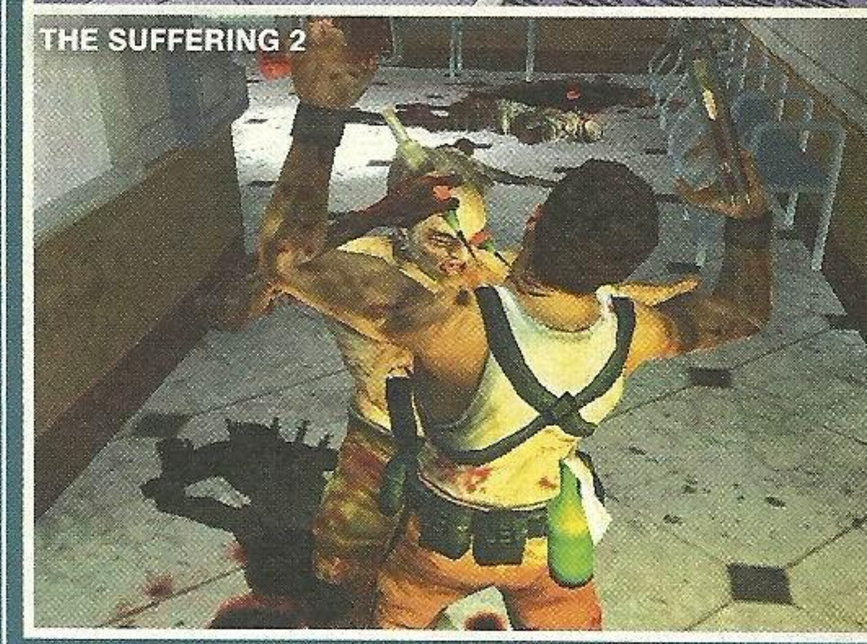
NEWSFLASH!

STEEL BATTALION UPOLOWANY!

Nareszcie! Po trzech latach nieustannych poszukiwań Bananowi udało się dorwać grę Steel Battalion wraz z ORYGINALNYM, ważącym chyba z tonę kontrolerem! Przypomnę, że jest to symulator mecha wydany przez Capcom wyłącznie na Xboxa, który bez wspomnianego zestawu kontrolnego po prostu się nie uruchomi.

Banan długo zastanawiał się, jak przewieźć tak dużo żelastwa do Polski w stanie nienaruszonym, ale znacznie trudniej było mu przejść niezauważenie ulicami Santa Monica, gdzie pilnie przyglądał mu się każdy obywatel. Pudło nie tylko było ciężkie, ale dodatkowo pokryte zieloną farbą imitującą wojskową blachę. „Na pewno chętnie zamienilibyście się ze mną miejscami." – powiedział do naszej skromnej ekipy Chris, kiedy wraz ze wszystkimi ludźmi na skrzyżowaniu patrzyliśmy mu na ręce. W pewnym momencie uchwyt od pudła pękł i... Banan musiał tę cudnie wyglądającą skrzynię nieść pod pachą. Zabawne... a w zasadzie smutne, jest to, że nikt z nas nie podał mu pomocnej dłoni. Pożyczając od niego Steel Batalion chyba już zawsze będzie mi dziwnie wesoło. Spodziewajcie się niebawem testów tego cacka.

ULTIMATE SPIDER-MAN


THE SUFFERING 2

ACTIVISION & MIDWAY

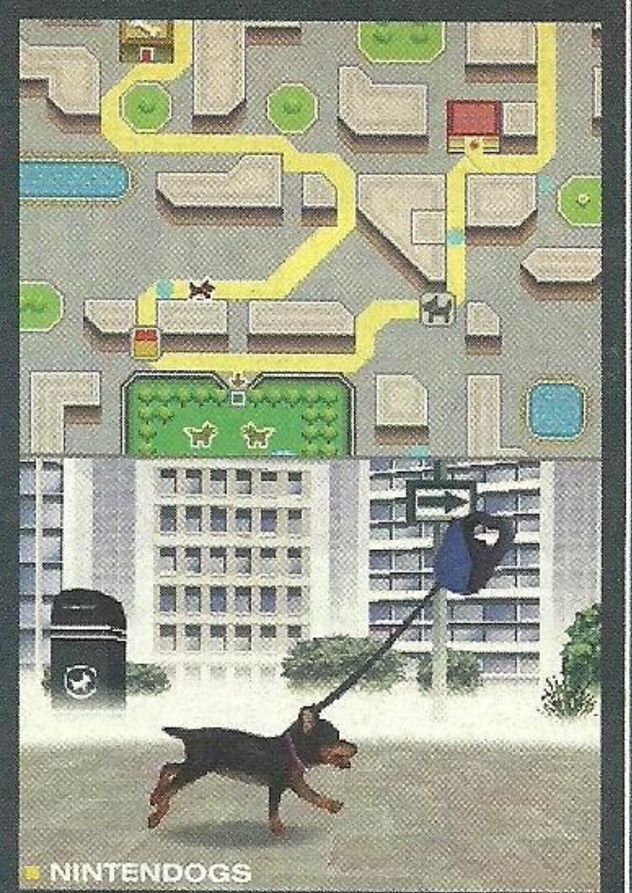
Activision lubi powtórki, dlatego ich stanowiskiem rządziły głównie sequele. O Tony Hawk American Wasteland czytaliście już miesiąc temu. Zupełnie nie wiem, ile godzin należy wyjeździć, aby odkryć cały jeden (no, może dwa) nowe triki wsadzone do gry. Bardzo pozytywnie i komiksowo prezentuje się Ultimate Spiderman. Sterowanie jest niemal identyczne, jak w zeszłorocznym Spiderman 2, ale konwencja komiksu wylewa się z gry na każdym kroku. Wiecie – dymki nad głowami postaci, efekt przewracanych kartek w zeszycie. Z przyjemnością zabiorę tę grę do recenzji. Ile to już będzie razem tytułów?

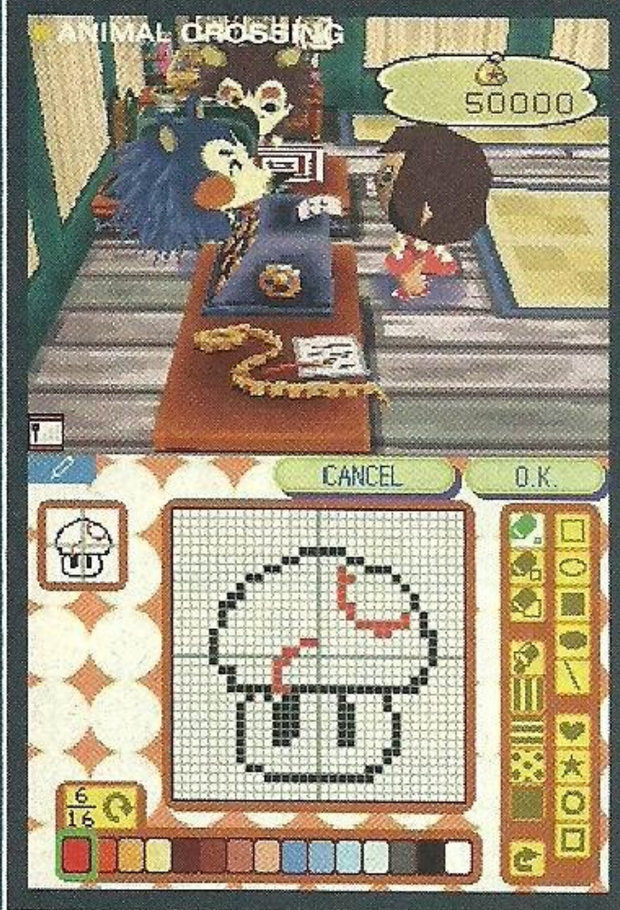
Dobrym pomysłem ze strony Activision na pewno będzie wydanie drugiej części X-Men Legends. Racja, oto kolejny sequel z gatunku „więcej tego samego", ale czasem po prostu brakuje takich gier. Będzie też Call of Duty 2 na Xboxa 360 oraz Call of Duty: Big Red One na obecną generację sprzętu.

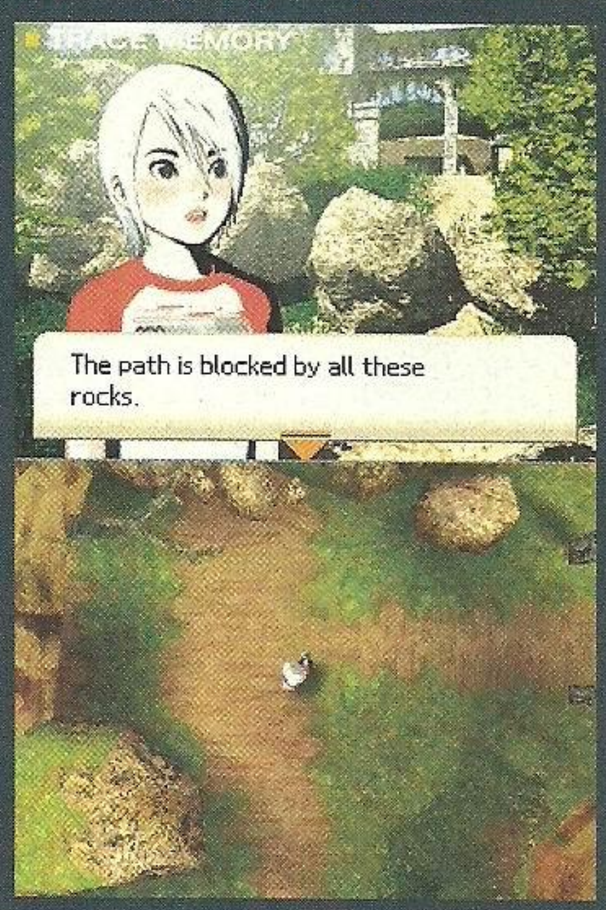
Na stoisku Midway chętnie zagrałem w The Suffering: Ties That Bind. Miałem zbyt mało czasu, żeby zamienić się w bestię, ale mroczny i niepokojący klimat pierwszej części jest tu niewątpliwie obecny. Torque wzbogacił się o możliwość niezależnego strzelania z dwóch broni jednocześnie. Ciekawe, jak (i czy w ogóle) twórcy rozwiążą motyw z trzema różnymi wstępami do gry.

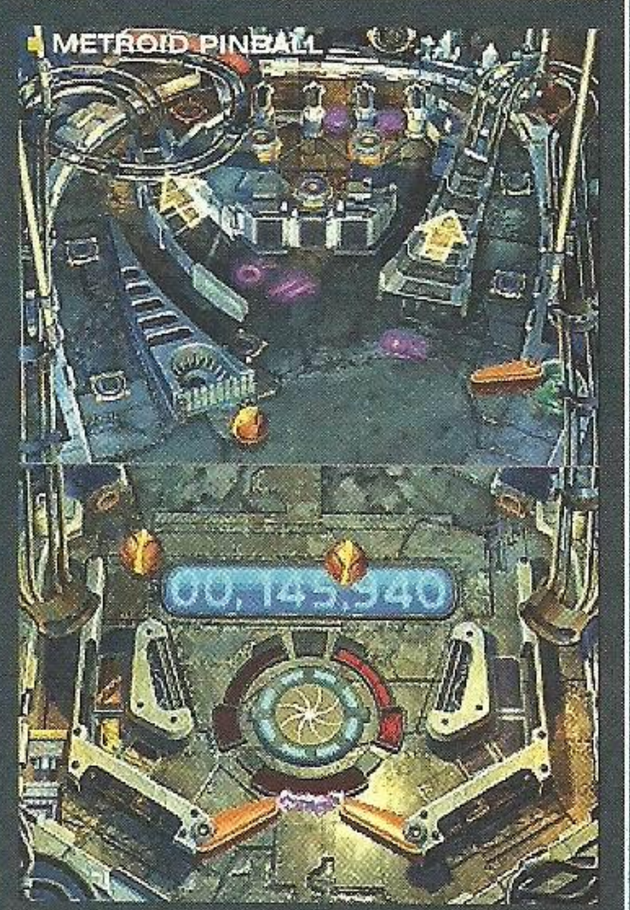
Drugim hitem na stanowisku Midway był Mortal Kombat: Shaolin Monks, chodzone mordobicie z gejowatym Liu Kangiem i jego mentorem Kung Lao w rolach głównych. Gra jest znacznie łatwiejsza, niż dotychczasowa seria mordobić, być może dlatego, że ma bardziej platformówkowy charakter. Fajnie, że można grać we dwie osoby i na poczekaniu montować krwawe tag-teamowe akcje. Poza tym ważne jest to, że nad tą grą nadal unosi się otoczka starego, dobrego Mortal Kombat. Jest ciemna i mroczna... tylko jakby z roku na rok coraz mniej poważna.

Pora na przemyślenia. Gigantyczna liczba nowych gier wyraźnie sugeruje, że branża elektroniczna ma się po prostu rewelacyjnie. Boli trochę fakt, że w tym roku na E3 nie pokazano gier, które dosłownie powaliłyby na kolana. Bolączką wystawy był prawdopodobnie brak czegoś oryginalnego – jakiegoś powiewu świeżości. Zamiast tego naszym oczom ukazała się potężna liczba solidnych gier, z czego znakomita większość to sequele sequeli. Poza tym, wszyscy spodziewaliśmy się ujrzeć w akcji trzy nowe konsole. Zamiast tego delektowaliśmy się niedokończonym Xboxem 360, masą renderowanych filmów przekonujących nas do PS3 i mgłą tajemnicy o nazwie Nintendo Revolution. E3 2005 było wielkie i przytłaczające. Nawet, jeśli miałem jakieś żale, bądź niespełnione oczekiwania, to już na wstępie przysypała je tona nowych gier. I zapowiedzi kolejnych! **Matt** ■ ■









NINTENDO DS

O ile line-up gier na GCN mocno rozczarowywał (głównie liczbą pokazanych tytułów), tak Nintendo DS miało się wyśmienicie. Jeszcze w tym roku na podwójnym ekranie pojawi się między innymi Advance Wars Dual Strike (tym razem obsługiwane za pomocą stylusa). Dopisek Dual Strike nie tylko fajnie komponuje się z nazwą konsoli, ale ma również znaczenie taktyczne, bowiem poza ulepszoną grafiką i animacjami, miałem okazję kontrolować dwie niezależne jednostki szturmowe. Grałem co prawda tylko w kilka misji, ale część z nich pozwalała mi dowodzić dwoma oddziałami, a część, tylko jednym. Fajna odmiana w porównaniu do poprzednich części.

Oprócz „zaawansowanych wojen", NDS przywita się także z koszmarnie wyglądającym, ale skutecznie absorbującym Animal Crossing DS. O tak, symulator życia w wykonaniu Nintendo dotarł właśnie na konsolę Dual Screen, a w grze znalazło się wszystko, czego doświadczyli do tej pory właściciele GCN – gadanie z mieszkańcami, łowienie ryb, strząsanie owoców z drzew, etc. Ważne, że Animal Crossing DS obsługiwać można na dwa sposoby: stylusem lub krzyżakiem i przyciskami. Zapewniam Was, że jeśli choć raz zagracie w Animal Crossing rysikiem, już nigdy nie dotkniecie standardowego pada. Bawić można się nawet w cztery osoby, problem w tym, że wśród tych sześćdziesięciu tysięcy zwiedzających nie znalazła się ani jedna persona gotowa ze mną zagrać przez WiFi. Lecimy dalej.

Wśród gier na NDS nie zabraknie również japońskiego muzycznego wynalazku pod postacią Electroplankton. Trochę nie bardzo wiedziałem, jak zabrać się do tej gry – kiedy na dotykowym ekranie pojawiły się stwory, zacząłem intuicyjnie uderzać w nie stylusem, co przekładało się na zestawy dźwięków. W pełnej grze pojawi się ogromna lista melodii, ja natomiast miałem okazję bawić się jednym, kompletnie niezrozumiałym utworem.

To niezwykłe, ale każdy, kto podchodził do stanowisk z grami na NDS i brał w łapę rysik momentalnie wiedział, co robić. Podobnie było w grze z różowym tyłeczkiem w roli głównej, czyli oczywiście Kirby: Canvas Curse, bo chyba nie spodziewaliście się, że na NDS pojawią się jakieś gry „dla dorosłych", co? Ale wracając do tyłeczka, sorki, do tematu – wystarczył ułamek sekundy, aby narysować różowemu bohaterowi ścieżkę, po której momentalnie zaczął się toczyć. Okazuje się, że stylus pełni w tej grze rolę magicznego pędzla, za pomocą którego pokazujecie bohaterowi, gdzie ma się udać. Zabawa jest przednia, tym bardziej, że w rysowaniu ścieżek mamy pełną dowolność, natomiast same plansze pełne są kładek, zapadni, dołków z kolcami, itp.

Lubicie kryminały? Ja średnio, ale mimo to zatrzymałem się na kilka chwil przy Trace Memory, który zapowiada się naprawdę intrygująco. Bohaterką gry jest kilkunastoletnia Ashley, której my, używając stylusa i mikrofonu, pomagamy odszukać zaginionego rodzica. Jedna rzecz nie daje mi spokoju. Za Trace Memory odpowiada zespół Cing Inc. – dokładnie ta sama ekipa, która popełniła niezrozumiałe Glass Rose na PlayStation 2. Nie chcę drugiego Glass Rose i mam nadzieję, że Trace Memory okaże się inne. Samo rozwiązywanie zagadek przebiega miejscami naprawdę fajnie – podobało mi się smarowanie rysikiem po znalezionej, pozornie pustej kartce papieru, aby za moment pojawiła się na niej odbita wiadomość.

Więcej gier na NDS? Służę. W listopadzie 2005 Nintendo zaproponuje graczom przenośne Mario Kart, ale już teraz powiem Wam, że nie będzie w nim nic przełomowego. Touchpad, podobnie jak w przypadku innych wyścigów, jest zbędny – gra stawia głównie na ośmioosobowy multiplayer. Poprawnie zaprezentował się również sequel ślicznego RPG o nazwie Mario & Luigi 2. Tym razem, oprócz głównych bohaterów, do zabawy dołączy także Baby Mario i Baby Luigi. Sterować można dwiema postaciami jednocześnie, szkoda tylko, że graficznie tytuł wygląda jak na GBA.

ZAPEWNIAM WAS, ŻE JEŚLI CHOĆ RAZ ZAGRACIE W ANIMAL CROSSING RYSIKIEM, JUŻ NIGDY NIE DOTKNIECIE STANDARDOWEGO PADA. BAWIĆ MOŻNA SIĘ NAWET W CZTERY OSOBY, PROBLEM W TYM, ŻE WŚRÓD KILKUDZIESIĘCIU TYSIĘCY ZWIEDZAJĄ-CYCH NIE ZNALAZŁA SIĘ ANI JEDNA PERSONA GOTOWA ZAGRAĆ ZE MNĄ PRZEZ WIFI.

Aha, pomimo, iż jestem ogromnym miłośnikiem serii Metroid Prime, średnio widzi mi się Metroid Prime Pinball traktujący dokładnie o tym, co właśnie przeszło Wam przez myśl. Samus Aran w roli kulki do automatu... świetnie.

Wiem już także, że możemy spodziewać się zrozumiałej wersji gry Nintendogs – tytułu, który zawładnął zarówno klawiaturami japońskiej prasy komputerowej, jak i samymi graczami. Pomijam już nawet fakt, że jest to trzecia gra w historii, która w magazynie Famitsu łyknęła ocenę 40/40 (wcześniej – Zelda: Ocarina of Time i Soul Calibur). Nintendogs prezentuje nowe podejście do zabawy z przenośną konsolą (i grami w ogóle), więc myślę, że ocena ta jest po części dobrze uzasadniona.

Niestety, nigdzie nie mogłem doszukać się grywalnego Viewtiful Joe VFX Battle, dlatego na otarcie łez spędziłem kilka chwil z Viewtiful Joe DS. Wprowadzenie mini gier do świata Joe było niezłym pomysłem, ale jak dla mnie – zupełnie zbędnym. Nie lubię odrywać się od megajatki, żeby namalować coś stylusem. Wydaje mi się, że dałoby się to jakoś fajniej rozwiązać.

Na koniec wspomnę jeszcze o logicznym Meteos (łudząco podobnym do tetrisa, pod którym częściowo podpisuje się twórca Lumines, a częściowo twórca Kirby'ego) oraz totalnie rozluźniającym Touch Golf, w którym miejsce kija zajął Wasz ulubiony stylus.

Dodatkową atrakcją były specjalne hotspoty – każdy, kto przyniósł ze sobą Nintendo DS, mógł wykorzystać je do ściągnięcia krótkich dem Electroplankton i Nintendogs! Tym większy był mój ból, gdy okazało się, że redakcyjny DS został... w redakcji.

PLAYSTATION PORTABLE

O ile rok temu PSP było największym wydarzeniem E3 i wzbudziło mnóstwo emocji, tak tegoroczna wystawa nie pozostawiała już cienia wątpliwości – przenośna maszyna Sony ma się świetnie, a przez najbliższy rok może spokojnie liczyć na bardzo dobre gry. Okej, średniaki też się trafią, ale z tego co widziałem, nie będzie ich znowu tak dużo. Konsolka była obecna u każdego z producentów robiących na nią gry, jednak najwięcej handheldów i gier znalazło się oczywiście na stanowisku Sony.

Tytuły były naprawdę mocne, najbardziej jednak urzekł mnie Daxter – kolorowy, świetnie przemyślany platformer z rudym wiewiórem w roli głównej. I o ile do tej pory pomysł rozłączenia Jaka i Daxtera uważałem za średnio udany, tak teraz cofam każde złe słowo. Gra jest płynna, kolorowa, a co najważniejsze – nigdy nie zobaczycie w niej ekranu z napisem „loading". Naughty Dog zastosowało identyczne jak w Crash Bandicoot i Jak and Daxter procedury, dzięki którym świat gry dogrywa się w locie. W tej platformówce nie przeszkadzał mi nawet niewygodnie umieszczony analog, który mimo to spisuje się na medal. Grając w Daxtera, na początku potrafiłem jedynie skakać, ale z pomocą stojącego nieopodal producenta nauczyłem się strzelać z działka zielonymi glutami, bić przeciwników rudymi łapkami, wykonywać podwójne skoki, skradać się, a nawet... unosić przez chwilę w powietrzu. Potworki, bonusy do zebrania, a nawet konstrukcje jaskiń momentalnie kojarzą się z tym, co widziałem w Jak and Daxter, tym razem jednak gra omija wątki przygodowe i koncentruje się na czystej zręcznościówce. Gra będzie prostsza i bardziej liniowa, niż Jak and Daxter, ale mi to nie przeszkadza. Poza tym Daxter to naprawdę genialna maskotka!

Lecimy dalej. Tytuł wymiatacza numer dwa przypadł grze Pursuit Force – szalonemu, niemal samobójczemu pościgowi z nieustraszonym gliniarzem i bandą oprychów w rolach głównych. Sprawa wygląda naprawdę nieźle – pędząc samochodem trzeba ostrzeliwać jadących w pobliżu bandytów, aby w odpowiednim momencie przejąć nad wrogą maszyną kontrolę i gonić resztę stawki. Bawiłem się przednio – najpierw, gnając policyjnym samochodem podjechałem do wielkiego jeepa, a po krótkiej wymianie ognia i kilku akrobacjach znalazłem się za jego kierownicą. Wdusiłem pedał gazu i chwilę później siedziałem na ogonie następnego samochodu. A potem kolejnego. Podobało mi się zwłaszcza to, że w trakcie pościgu główny bohater ciągle uczył się nowych umiejętności. Na początku potrafił jedynie strzelać zza kierownicy przez okno, ale już za moment zdolny był do spowalniania czasu, przeskakiwania na drugi wehikuł z wyciągniętymi spluwami, rozwalania wrogich kierowców przez przednią szybę, itd. To będzie mocny tytuł. Pamiętajcie o nim.

Z ogromną chęcią przyjrzałem się również Burnout Legends. Aż nie chce się wierzyć, że małe PSP jest w stanie tak ładnie poradzić sobie z tym tytułem! Poza chwilami zagubioną kamerą i niezbyt jeszcze wygodnym sterowaniem nie mam przenośnemu Burnoutowi nic do zarzucenia. Niesamowite, ale jeden dysk UMD wystarczy, aby dzięki opcji „Game Sharing" Burnoutem bawiły się aż cztery osoby jednocześnie! Fani Burnout 2 ucieszą się zapewne tym, że w przenośnym ścigaczu znalazł się tryb Road Rage, w którym wsiądą za kierownicę policyjnego wozu i przy pełnej prędkości rozwalą uciekających oprychów.

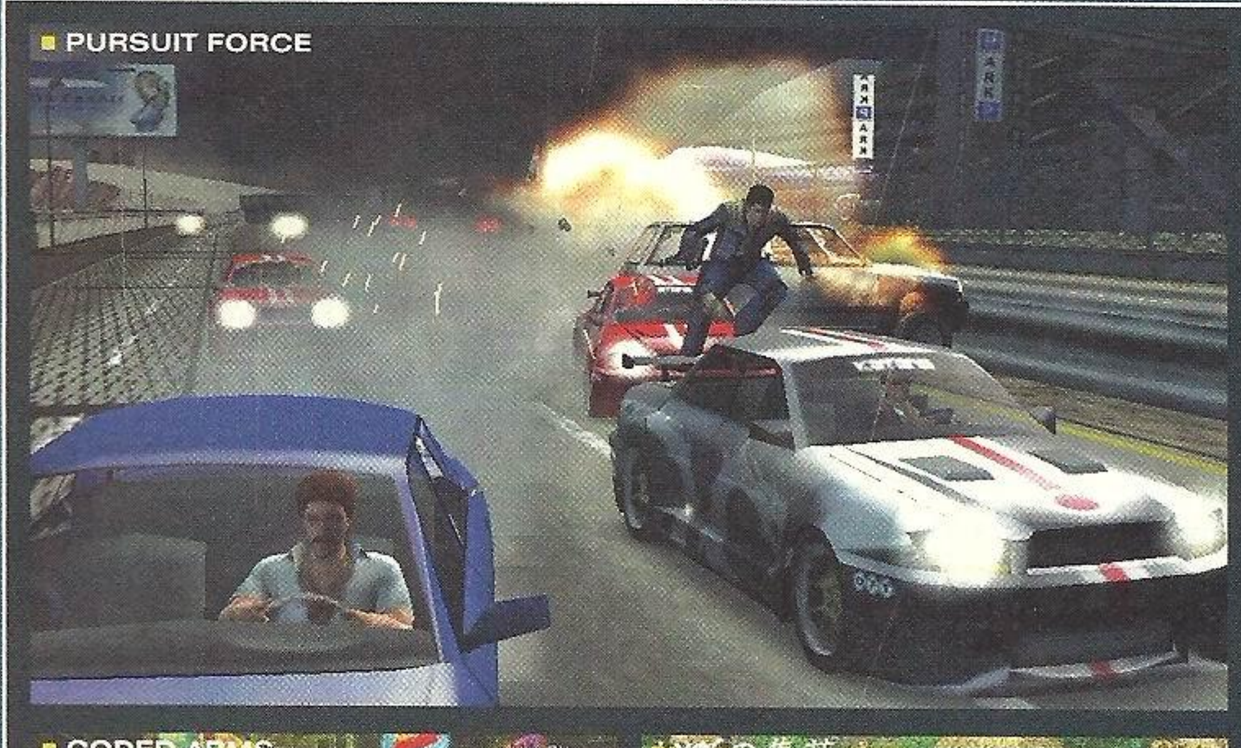
Niewielkim rozczarowaniem (przynajmniej dla mnie) okazał się Coded Arms – pierwszy shooter fpp na PlayStation Portable. Na każdym kroku dosłownie czuć, że konsolce brakuje drugiego analoga, przez co poruszanie się w trójwymiarowej przestrzeni jest straszliwie niewygodne, a momentami irytujące. O ile chodzenie do przodu, do tyłu i na boki nie sprawia większego problemu (od tego mamy lewy analog), tak rozglądanie się przy użyciu przycisków geometrycznych nie jest najfajniejszym rozwiązaniem. Dobrze chociaż, że rolę spustu wziął na siebie prawy trigger. Moja wina, że nie poświęciłem Coded Arms zbyt wiele czasu, ale... gra wydała mi się pusta (mało przeciwników) i ciężka w opanowaniu (nienajlepsze celowanie). Z chęcią jednak przyjrzę się gotowej wersji w domowym zaciszu.

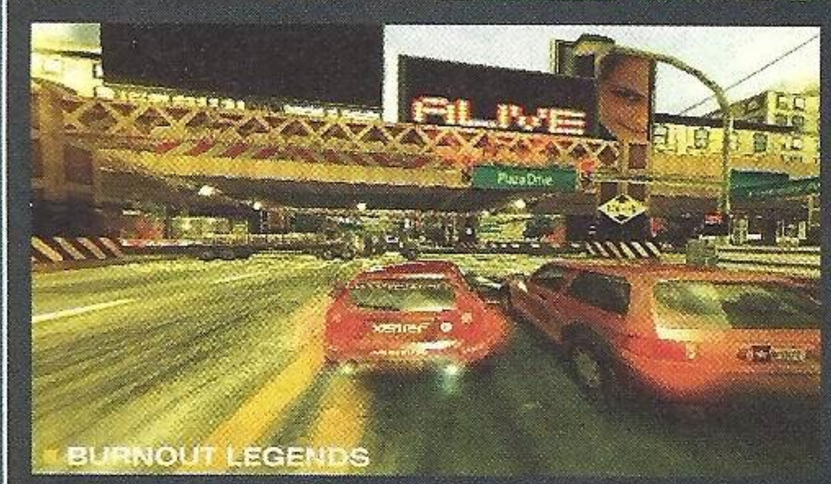
Z OGROMNĄ CHĘCIĄ PRZYJRZAŁEM SIĘ RÓWNIEŻ BURNOUT LEGENDS. AŻ NIE CHCE SIĘ WIERZYĆ, ŻE MAŁE PSP JEST W STANIE TAK ŁADNIE PORADZIĆ SOBIE Z TYM TYTUŁEM! POZA CHWILAMI ZAGUBIONĄ KAMERĄ I NIEZBYT JESZCZE WYGODNYM STEROWANIEM NIE MAM PRZENOŚNEMU BURNOUTOWI NIC DO ZARZUCENIA.

O ile Coded Arms nie zrobił na mnie należnego wrażenia, tak zadziwiająco dobrze zaprezentował się przenośny Ys: The Ark of Napishtim. W czasach, gdy Mielu testował wczesną wersję tego RPG na PS2, padła opinia, że Ys jest wręcz stworzony dla silnego handhelda. I słusznie. Jest. Ciepłą grafikę i płynną animację bardzo fajnie uwypukla cudowny ekran PSP, którego jakością chyba nigdy nie przestanę się zachwycać.

Na stanowisku Segi namierzyłem Virtua Tennis World Tour, nad podziw udaną konwersję wyśmienitego tenisa z konsoli Dreamcast. Niespecjalnie zdziwi Was fakt, że jest to pierwsza, tak wierna oryginałowi konwersja, prawda? Moc obliczeniowa PSP bardzo często porównywana jest właśnie z Dreamcastem. Bardzo dobrze ze swojej roli wywiązuje się analogowy kontroler – tenisista reaguje bez najmniejszego opóźnienia. Będzie hit. Odgrzany i podsmażony, ale ciągle hit.

Z mniej gorących (przynajmniej dla mnie) tytułów obadałem MediEvil: Resurrection (idealna konwersja z PS one) oraz Death Jr. (ładna platformówka, ale główny bohater kompletnie mi nie pasuje – ma za duży łeb i nie sposób go chyba polubić). A także dwie gry z rodziny Ape, z czego Ape Academy to lekka i wesoła party game, natomiast Ape Escape to usprawniona konwersja minionego hitu z PS one, o której pisaliśmy już w zeszłym miesiącu. Oprócz tego naprawdę ładnie i sympatycznie prezentuje się Everybody's Golf (śmieszne postacie z dużymi głowami i piękna, krystalicznie czysta grafika) oraz WRC (cudowna alternatywa dla Ridge Racera). Co dziwne, również na PSP Namco postanowiło wydać ośmiobitowy zestaw gier o nazwie Namco Museum, na którym znajdzie się nawet Rally X, czyli ten żałośnie słaby wyścig formułek otwierający nowego Ridge Racera na PSP.





recenzje

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI W LIPCU

Kilka dobrych tutułów jest. Jak zawsze zresztą. Zapraszamy!

BLIZZARD BEAST
Z wypiekami na twarzy śledzi kolejne wieści o Perfect Dark Zero na Xboxa 360, który – między innymi dzięki tej grze – zagości u niego w dniu premiery. W tym miesiącu zabawił się z Raze's Hell i SCAR.

KAXI
GameCube w tym miesiącu trochę spuściło z tonu i nie ukazała się żadna ekskluzywna pozycja. Kaxiemu zostało przetestowanie nowej gry Nintendo na DualScreena, czyli Yoshi Touch & Go. Co z tego wynikło?

MATT
Największy fan Mrocznego Rycerza w redakcji rzucił się na nową grę o jego przygodach jak wygłodniały wilk. Przy okazji przyspoilował sobie fabułę filmu, ale czego się nie robi dla dobra czytelników.

MARCELLUS
Wczytując się w wypowiedzi Petera Moore'a starał się zgłębić tajniki Zen Grania. Czy udało mu się odkryć prawdę ostateczną – sprawdźcie w recenzjach Juiced, MotoGP4, TT Superbikes i Formula One 2005.

MIELU
Siedmiu Smithów nadwyrężyło nieco umysł Miela, pozostałe gry pozwoliły mu się nieco wyluzować. Były tam takie wspaniałości, jak Snooker, Tork: Prehistoryczny Śmieć, Żółwie Mutanty Ninja i inne wspaniałości. Go Mielu go!

GRABARZ
Medal of Honor wessał go bez reszty, podobnie jak kapitalny scenariusz Advent Rising – bo reszta gry nie zasługuje już na entuzjastyczne słowa. Sprawdził też GTA: San Andreas na Xboxa. Ale i tak pan Kratos rządzi...

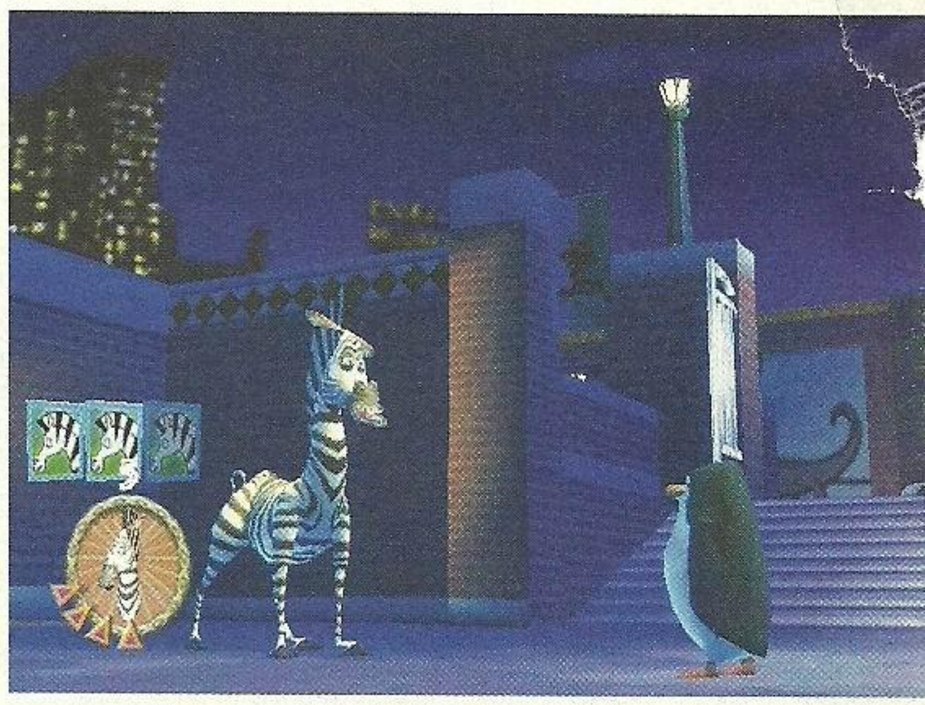
GULASH
Po latach (latach!) gorączkowych poszukiwań kolejnych wieści o konwersji Spikeout na konsole, wreszcie go dostał. Na Xboxa i w dodatku z możliwością gry przez Live. A Alien Hominid to dla niego prawdziwy trueschool oldschool.

QOORA
Ciągle gra Brazylią w Pro Evo. I ciągle myśli, że jest dobry. Na szczęście dla niego pojawiła się PALowska wersja Tekkena, której poświęcił się bez reszty płodząc zmyślną recenzję. Teraz szykuje się na turniej King of Iron Fist...

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo slabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrac.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



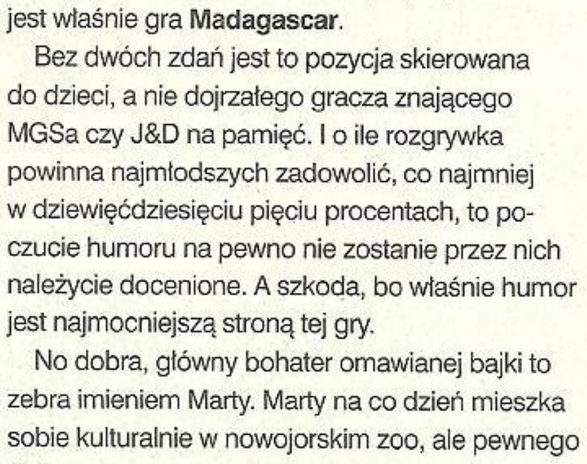
MADAGASCAR

KOLEJNA GRA NA PODSTAWIE KOLEJNEGO FILMU DLA DZIECIAKÓW, KTÓREGO OWE DZIECIAKI NAJZWYCZAJNIEJ W ŚWIECIE NIE MAJĄ PRAWA ZROZUMIEĆ

I niech mi nikt nie wmawia, że jest inaczej! Bo przecież kinowe produkcje pokroju *Lilo & Stitch*, *The Incredibles*, czy właśnie *Madagascar* skierowane są przede wszystkim do najmłodszych i to jest faktem niezaprzeczalnym. Jeśli jednak obejrzeć taką „bajkę" bardzo dokładnie, to okaże się, że poczucie humoru, mające być nota bene jednym z największych walorów danej kreskówki, naszpikowane jest takimi gagami oraz nawiązaniami, że bachory po prostu za Chiny Ludowe nie skojarzą, o co tak naprawdę chodzi! Oczywiście – uśmiechną się, zachichoczą, a nawet z wrażenia oplują przeżuwanym popcornem czy złopaną namiętnie colą sąsiada z rzędu przed sobą, ale wszystko to będzie raczej reakcją na głupią minę jednego z bohaterów tudzież jakiś najbardziej prostacki żart. Można by pomyśleć, że jest to zabieg w pewnym stopniu celowy i dosyć abstrakcyjne poczucie humoru ma rozbawić raczej opiekunów dzieciaków niż je same. Kto wie, być może tak jest naprawdę? Ale w takim wypadku, o ile w filmie takie rozwiązanie może się sprawdzić, to w grze nie ma na to szans. A doskonałym przykładem jest właśnie gra **Madagascar**.

Bez dwóch zdań jest to pozycja skierowana do dzieci, a nie dojrzałego gracza znającego MGSa czy J&D na pamięć. I o ile rozgrywka powinna najmłodszych zadowolić, co najmniej w dziewięćdziesięciu pięciu procentach, to poczucie humoru na pewno nie zostanie przez nich należycie docenione. A szkoda, bo właśnie humor jest najmocniejszą stroną tej gry.

No dobra, główny bohater omawianej bajki to zebra imieniem Marty. Marty na co dzień mieszka sobie kulturalnie w nowojorskim zoo, ale pewnego dnia, za namową zmilitaryzowanego pingwina, postanawia opuścić „więzienie" i wydostać się na wolność. Żeby przemądrzałej zebrze się nie nudziło, do kompani uciekinierów szybko dołączają inne zwierzaki zaprzyjaźnione z „czarno-białym koniem", a mianowicie lew – showman o imieniu Alex, pani hipopotam – Gloria oraz znerwicowany pan żyrafa – Melman. Naturalnie nie zabraknie też innych zwierzaków spotykanych w czasie zabawy, ale spośród nich na największą uwagę zasługują militarnie zorientowane pingwiny, które w sumie zapewniły mi najwięcej śmiechu. No właśnie, a propos śmiechu. Praktycznie wszystkie kwestie w grze są mówione i trzeba przyznać, że lektorzy stanęli na wysokości zadania i świetnie wczuli się w swe role. Co ważniejsze, sama jakość dialogów nie pozostawia wiele do życzenia i na każdym kroku słychać, że wszystkie teksty przesiąknięte są całkiem niezłym humorem zaczerpniętym prosto z filmu. Dialogi są rzeczywiście zabawne i dowcipne, szkopuł w tym, że jednak tylko nieco starsi gracze je docenią, a dzieciaki nie zawsze załapią, o co chodzi. No, ale o tym już pisałem, więc nie ma powodu rozwodzić się nad problemem ponownie. Aha, w tej kwestii dodam jeszcze tylko, że nie zauważyłem w grze możliwości włączenia podpisów, co najmłodszym może sprawić dodatkowe kłopoty.



Sama zabawa to już zupełnie inna bajka. W tym numerze już raz zachwycałem się sporym urozmaiceniem zadań, z jakim zetknie się gracz w Brave, ale dopiero tutaj słowo „różnorodność" nabiera prawdziwego znaczenia. Praktycznie w każdym z dziesięciu etapów, jakie na Was czekają, będziecie mogli sprawdzić zupełnie odmienny sposób rozgrywki! Zadania, a także sposób ich wykonywania, zmieniają się jak w kalejdoskopie! W jednym momencie bawisz się w Solid Snake'a skradając się w obawie przed wykryciem przez strażników, zaraz potem ruszasz do wyścigu, aby po chwili pobawić się w nowoczesną wersję staroświeckiego Froggera. Przykłady można by mnożyć w nieskończoność, wierzcie mi jednak, że nudzić się w tej grze nie będziecie ani przez moment.

Oczywiście sterować nam przyjdzie nie tylko samym Martym, ale także pozostałymi zwierzakami, a różnice w prowadzeniu każdego z nich są na tyle spore, że nie można mówić tutaj o monotonii. Szkoda tylko, że momentami toporne sterowanie nieco utrudnia dalsze postępy, a do koalicji „anty-graczowej" dołącza naturalnie złośliwa kamera, na którą zawsze w takich sytuacjach możemy liczyć. To już jednak chyba standard w trójwymiarowych platformerach z niższej półki i trzeba się z tym raz na zawsze pogodzić.

Całkiem fajnie wypada natomiast oprawo audio-video przygód naszych egzotycznych zwierzaków. Czy to zabawa w zoo, w centrum Wielkiego Jabłka, na statku, czy też w dżungli, wszędzie możemy liczyć na mnóstwo ciepłych kolorów, sporo szczegółów, ale także… okazjonalne chrupnięcia animacji. Tego ostatniego akurat za bardzo nie rozumiem, bo przecież Devil May Cry 3 czy God of War to nie jest. Obrazu całkiem udanej gry dopełnia sympatyczna ścieżka dźwiękowa oraz takowe efekty, które bezwzględnie skojarzą się z filmem tym, którzy będą mieli okazję go obejrzeć.

No cóż, dla młodszych graczy – jak znalazł. Nawet nie rozumiejąc za bardzo wszystkich kwestii oraz dowcipów, którymi bohaterowi sypią niczym z rękawa, dzieciaki na pewno wciągną się w zabawę i kilka godzin nad tą pozycją spędzą bez ziewania. A jeśli jakiś rodzic, albo starsze rodzeństwo zdecyduje im się towarzyszyć, to na pewno mogą liczyć na solidną dawkę śmiechu, ale z kolei niezbyt wymagającą rozgrywkę. Na prezent dla dziecka idealna.

Qoora ■ ■

PS2 | Xbox | GCN | PC — Niezła, ale dozwolona tylko do lat 10.

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Toys for Bob
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

7.0

NINTENDO DS™

Bądź wszechmocny!

Wejdź do gry, jak nigdy wcześniej, dzięki ekranowi dotykowemu nowej konsoli Dual Screen. Wykorzystaj możliwości, jakie daje Ci nowa technologia, wbudowany mikrofon czy funkcja Pictochat'u pozwalająca na bezprzewodową komunikację pomiędzy konsolami. Już w sprzedaży konsole z wersjami demo gry Metroid Prime: First Hunt. Uwaga: ich ilość jest ograniczona!
A teraz: do gry!
www.lukas-toys.pl

12+
www.pegi.info

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 NINTENDO

TEKKEN 5

TEKKEN 5 W PALU TO SZCZYT DYPLOMACJI...

Lecz co właściwie kryje się pod pojęciem „szczytu dyplomacji"? Już wyjaśniam, moi drodzy. Wybaczcie mi jednak proszę pewną dozę wulgaryzmu w tym, co zaraz napiszę, ale pewne kwestie wymagają wszak bezpośredniości i przystowiowego „walenia prosto z mostu". No więc, jak to ujął mój kolega, szczyt dyplomacji jest wtedy, gdy ktoś powie Ci „spier..." w taki sposób, że zaczniesz odczuwać podniecenie już na samą myśl o zbliżającej się podróży...

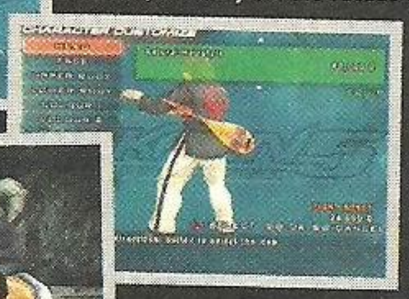
A co to ma wspólnego z Namco i T5, mógłby zapytać spostrzegawczy i niezwykle dociekliwy czytelnik? Oj, sporo, naprawdę sporo. Bo prawda jest taka, że wraz z wydaniem Tekkena piątego w Europie, Namco powiedziało wszystkim mieszkańcom Starego Kontynentu „pocałujcie nas w...", a my im jeszcze za to podziękujemy i zapłacimy ponad dwie stówki od osoby. Ha, i to się właśnie nazywa dyplomacja.

POCAŁUJCIE NAS W...

Zacznijmy więc może od tego całowania Namco w miejsce, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę. Nie ukrywajmy, że jeśli śliniący się na samą myśl o nazwie Tekken gracze czekają na swą wymarzoną grę kilka miesięcy, to oprócz idealnej konwersji na PAL, na pewno oczekują też wielu dodatków oraz usprawnień w stosunku do edycji NTSC, na wprowadzenie których autorzy mieli przecież całkiem sporo czasu. O dziwo, skończyło się tylko na wielkich oczekiwaniach!

Namco doskonale wiedziało, co należy zrobić, aby wersja palowska doskonałego „fajtera" zyskała w oczach graczy jeszcze bardziej, ale mimo tego totalnie sobie sugestie oraz prośby konsolowców zlekceważyło. Najbardziej wszyscy domagali się przede wszystkim umieszczenia w europejskiej wersji licznika wygranych oraz przegranych walk, który doskonale spełniał swe zadania na automatach, lecz mimo tego zniknął w nieznanych okolicznościach z wersji konsolowych. Widocznie umieszczenie licznika w Tekkenie wrzuconym na domową platformę przerosło możliwości panów z Namco, toteż opcję te radośnie sobie podarowali.

Idąc dalej, wszyscy liczyli na przynajmniej kilka dodatkowych przedmiotów dla każdego z wojowników oraz po jednym dodatkowym stroju, co zresztą Namco oficjalnie zapowiadało. No ale po co się trudzić dla Europejczyków? Niech się cieszą, że w ogóle dajemy im nowego Tekkena! Innymi słowy, nowe „itemy" nadal pozostają jedynie w sferze naszych marzeń. Tak samo ma się sprawa z opcją zapisywania walk na karcie pamięci po skończonym pojedynku. Widocznie Namco nie spodobało się to, że przy okazji Tekkena 4 producenci sami dali graczom miliona, możemy śmiało ruszać na zakupy. A w sklepie czekają na nas nie tylko dodatkowe stroje oraz rozmaite części garderoby, ale także klimatyczne oraz momentami zabawne ozdobniki, takie jak chociażby maski, instrumenty muzyczne, zestawy sadomaso, czepek pielęgniarski, ogromna strzykawka, czy też mała małpka, którą coś najwidoczniej łączy z Wangiem. Wszystkie zmiany wyglądu naszej postaci możemy dokładnie śledzić obracając wojownika w dowolnym kierunku oraz przybliżając lub też oddalając obraz. I wszystko byłoby cudownie, gdyby nie to, że półtora miliona to stanowczo za mało, nawet żeby kompletnie ubrać jedną postać. Ech, wracam do zbierania kaski – fryzura Kazuyi a la Michał Wiśniewski warta jest każdych pieniędzy.



KOLEKCJA LETNIA NAMCO 2005

Namco poszło za przykładem autorów Virtua Fightera i postanowiło dać graczom szansę ozdobienia ulubionych zawodników według własnych upodobań. Temu celowi służy specjalny tryb Customize. Najpierw zakładamy sobie własny profil i nadajemy swojemu wojownikami jakąś fachową ksywkę. Ja polecam np. QOORAMISTRZ, ale możecie też wybrać sobie coś mniej fajnego. Następnym krokiem do podboju wybiegów mody jest zarobienie odpowiedniej ilości kasy. Walutę zgarniamy przede wszystkim za przechodzenie trybu Story Mode wszystkimi postaciami, za grę w Devil Within oraz za pojedynki w trybie Arcade. Gdy na naszym koncie będzie się znajdowało już koło półtora

Christie to bezsprzecznie najseksowniejsza laseczka konsolowych mordobić! Silikonowe wynalazki z DOA odpadają już w przedbiegach...

do ręki młotek, którym później niewdzięczni tekkenowcy tłukli ich po głowach, z lubością i bez żadnych problemów zgrywając dziesiątki walk, w których można było uświadczyć bugów, o jakich największym filozofom się nie śniło. Teraz więc nie nagracie żadnej potyczki w dobrej jakości, jeśli przy użyciu odpowiedniego sprzętu nie podłączycie konsoli do kompa. Wielkie dzięki Namco! Mógłbym jeszcze napisać coś o ulepszeniach w samej mechanice gry, jak chociażby o zmianie charakterystyki niektórych zbyt przegiętych ciosów, ale to już przysłowiowe marzenie ściętej głowy.

Nie byłbym jednak do końca uczciwy, gdybym nie zaznaczył, że kilka zmian w europejskiej edycji Tekkena jednak zaszło. A rewolucyjne zmiany, na które odważył się japoński producent to na przykład (uwaga, uwaga!) wprowadzenie innych kolorów napisów w niektórych trybach gry. Padać na kolana i bić pokłony! Ani Japończycy, ani Amerykanie nie mieli takiego bajeru! Ach, jak to dobrze być Europejczykiem! No dobra, z poważniejszych rzeczy jest też przełącznik z 50Hz na 60Hz, ale to już zwyczajny standard w świecie wirtualnych bijatyk, więc nie ma się czym właściwie podniecać. Podsumowując – jeśli chodzi o rekompensatę czasu, jaki gracze poświęcili czekając na nowego Króla Żelaznej Pięści, to Namco dało po prostu ciała. Nie pierwszy i nie ostatni pewnie raz... Niestety...

219 ZŁOTYCH SIĘ NALEŻY...

Ale jest też na szczęście druga strona medalu. Ta znacznie bardziej błyszcząca. Bo co by nie mówić, Tekken 5 PAL to przecież nadal najlepsza bijatyka dostępna na PlayStation 2 i to nie podlega absolutnie żadnej dyskusji. Mimo wszystko warto było czekać tyle czasu, bo nawet bez wszystkich tych oczekiwanych dodatków, Tekken 5 wart jest każdej... dosłownie każdziuteńkiej wydanej na niego złotówki i ręka nie powinna Wam zadrżeć ani na moment, kiedy zdecydujecie się wyłożyć swoje zaskórniaki na ten właśnie tytuł.

Grafika prezentuje poziom, o którym inne pozycje z tego gatunku mogą tylko pomarzyć, a płynność zabawy przy takim przepychu wizualnym zapewnia miejsce magikom z Namco w panteonie elektronicznych bogów. Postacie wyglądają o niebo lepiej niż w T4, doskonale widać grymasy na ich twarzach, napinające się mięśnie oraz ruchome elementy strojów. Jednym słowem – majstersztyk. A jeśli tak wykonanych bohaterów wrzucić na niezwykle klimatyczne tła z miejsca powalające „dizajnem" i pieczołowitym wykonaniem, to możemy być pewni wirtualnego nokautu, po którym trudno będzie się Wam dźwignąć na nogi. Nawet kiedy już dojdziecie do siebie, to za każdym razem, gdy spojrzycie na oprawę dzieła Namco, nawet na moment nie opuści Was poczucie zamroczenia wywołane jakością prezentowanego obrazu.

Osobiście gram w „piątkę" od momentu jej amerykańskiej premiery i muszę wyznać, że gdy po kilku miesiącach w moje łapy trafiła palowska wersja review, a ja zacząłem ponownie przechodzić wszystkie tryby i zdobywać kasę na przeróżne ciuszki oraz gadżety, to radość z gry nie była ani trochę mniejsza od tej, która towarzyszyła mi przy

Grafika prezentuje poziom, o którym inne pozycje z tego gatunku mogą tylko pomarzyć, a płynność zabawy przy takim przepychu wizualnym zapewnia miejsce magikom z Namco w panteonie elektronicznych bogów.

TAK TWORZYŁA SIĘ HISTORIA

Tekken to nie tylko seria, która z PlayStation jest niemal od zawsze, ale także kawałek historii trójwymiarowych bijatyk w ogóle. Starsi czytelnicy być może pamiętają jeszcze krótkie wzmianki dotyczące początków serii, a pojawiające się w ś. p. Secret Service, gdzie Gulash ekscytował się polygonową rewolucją w świecie „fajtrerów" 3D, ale dla nieco młodszych przygotowaliśmy sentymentalną podróż do „źródeł".

☒ TEKKEN

Premiera arcade: lato 1994. Premiera PSX NTSC: marzec 1995. Premiera PSX PAL: listopad 1995

Tekken 5 jest swego rodzaju grą jubileuszową, gdyż pojawił się dokładnie w dziesiątą rocznicę powstania serii. To właśnie w 1995 roku gracze na całym świecie mogli poznać nową jakość, którą przebojem do gatunku bijatyk wniósł pierwszy Król Żelaznej Pięści. Warto zaznaczyć, że Tekken nie był grą w pełni trójwymiarową. Owszem, postacie to bryły składające się z wielu trójkątów, podobnie jak podłoże, na którym walczą zawodnicy, ale mechanika gry nie przewiduje żadnych sidestepów, a jedyne wykorzystanie głębi przestrzennej oferowanej przez takie rozwiązania techniczne prezentują nam efektowne, jak na ówczesne standardy, rzuty.

☒ TEKKEN 2

Premiera arcade: lato 1995. Premiera PSX NTSC: marzec 1996. Premiera PSX PAL: wrzesień 1996

Znacznej poprawie ulega przede wszystkim grafika. Nowe ciosy to chyba sprawa oczywista, a ekipa ponad dwudziestu zawodników pokazuje, że jedną z najmocniejszych stron Tekkena są niesamowicie klimatyczne i obdarzone indywidualnym charakterem postacie. To właśnie wraz z drugim Tekkenem wybuchła, także w Polsce, święta wojna pomiędzy wyznawcami serii Virtua Fighter oraz Tekken. Czy stałeś po którejś ze stron, hehe?

☒ TEKKEN 3

Premiera arcade: lato 1997. Premiera PSX NTSC: marzec 1998. Premiera PSX PAL: listopad 1998

Najlepszy z najlepszych. Trzecia odsłona najsłynniejszej serii Namco po dziś dzień uważana jest za największe osiągnięcie autorów Tekkena. Niesamowite plansze, doskonała muzyka oraz jeszcze więcej rewelacyjnych postaci (któż nie popadał w zachwyt na widok niesamowitych akrobacji uskutecznianych przez Hwoaranga lub Eddy'ego Gordo?), to wizytówka trzeciego Tekkena. Nie zapominajmy też o rewolucji w postaci sidestepa i wykorzystaniu (prawie) pełnego trójwymiaru. Jakby tego było mało, pojawiły się jeszcze inne nowinki techniczne w sferze samego systemu, jak chociażby „parry". Mania Tekkena ogarnęła wszystkich.

☒ TEKKEN TAG TOURNAMENT

Premiera arcade: lato 1999. Premiera PS2 NTSC: marzec 2000. Premiera PS2 PAL: listopad 2000

Druga (zaraz po T3) gra z serii, która cieszy się pośród graczy powszechnym uznaniem głównie dzięki w miarę dobrze wyważonemu systemowi i małej liczbie bugów. Najciekawszym patentem w tej odsłonie Tekkena było wprowadzenie trybu Tag, dzięki któremu można było wystawiać do walki nie pojedyncze postacie, a pary. Takie rozwiązanie zaowocowało oczywiście znaczną komplikacją rozgrywki oraz możliwością wykonywania jeszcze bardziej morderczych combosów oraz efektownych zagrań (np. rzuty tagowe).

☒ TEKKEN 4

Premiera arcade: lipiec 2001. Premiera PS2 NTSC: marzec 2002. Premiera PS2 PAL: październik 2002

Najbardziej kontrowersyjna ze wszystkich odsłon Tekkena. I do tego najzabawniejsza. Kontrowersje wywołane były przede wszystkim zmianami, które nie wszystkim przypadły do gustu. Byli tacy, którzy pokochali wepchnięcie na ścianę oraz mordercze wall combos, tudzież „infinity juggles", jednakże większość fanów serii za wszelką cenę starała się zdobyć dane personalne osób odpowiedzialnych za te „ulepszenia", chcąc osobiście podziękować autorom przy użyciu jakiegoś tępego narzędzia. Zabawna natomiast była postać Jina znanego także w niektórych kręgach jako Jezus Chrystus DeLuxe. Mógł zrobić wszystko i wszędzie, a właściwości jego ciosów urągały wszelkim prawom fizyki... oraz zdrowemu rozsądkowi. Krążą plotki, że dzieckiem Jina z nieprawego łoża jest obecny w T5 Feng Wei.

☒ TEKKEN ADVANCE

Premiera GBA Jap: grudzień 2001
Premiera GBA Eur: marzec 2002

Mała ciekawostka dla absolutnych maniaków Tekkena, którzy nawet w pociągu lub ubikacji nie potrafią rozstać się ze swą ukochaną serią. Kieszonkowa wersja turnieju Żelaznej Pięści, choć znacznie uproszczona, zaskakiwała wiernością odwzorowania niektórych ciosów oraz mechaniki rządzącej rozgrywką. Teraz pozostaje nam czekać na Tekkena na PSP.

Mnogość zupełnie nowych ciosów usatysfakcjonuje absolutnie każdego. Dodatkowo, wiele starych zagrań zostało obdarowanych całkowicie zmienioną i bardziej realistyczną animacją.

Powiem krótko – w Tekkena 5 gra się cudownie. Nieważne, czy masz czas i ochotę uczyć się zaawansowanych strategii dla swej ulubionej postaci, czy też chcesz tylko stoczyć kilka luźnych pojedynków bez wgłębiania się w system. Tekken 5 w obu przypadkach jest najlepszym wyborem.

pierwszym odpaleniu wersji amerykańskiej. Co więcej, za każdym razem, gdy włączam sobie T5 czy to na kilka obowiązkowych fajtów, czy też na dłuższe posiedzenie, to wciąż nie mogę wyjść z podziwu nad pracą, jaką w grafikę włożyli chłopaki z Namco i za każdym razem zauważam też jakiś nowy szczegół, drobiazg, który pozwala jeszcze bardziej wczuć się w grę, a jednocześnie pokiwać z uznaniem nad talentem japońskich artystów.

To samo oczywiście mógłbym napisać o dźwięku, ale już w teście Tekkena NTSC wyraziłem na ten temat swoje zdanie i nie widzę sensu go tutaj powtarzać. Nic się po prostu w tej kwestii nie zmieniło i zarówno ze strony fonii jak i wizji mamy tutaj do czynienia z absolutnym mistrzostwem świata. OK, skoro formalnościom stało się już zadość, czas zabrać się za najważniejszą część tej recenzji, a mianowicie...

„JAKI LOL! NIBY JAK %&*$ TO WESZŁO...?"

...czyli impresje z samej gry, hehe. Pozwólcie, że na początek zapodam krótki cytat doskonale podsumowujący Tekkena 5.

Q: Jak ty tanio grasz! W ogóle nie masz skilla!

N: Szarap! Sam nie umiesz grać i bierzesz najtańszego Jina cieniasie!

Q: Spadaj! Jin to taka sama postać jak każda inna!... A że nie umiesz na niego grać, to tylko o Tobie świadczy lamerze!

N: Weź się nie ośmieszaj!... No nie!! Robisz tę samą akcję już czwarty raz w tej samej rundzie! Co za ambicja!

Q: Walić ambicję! Wolę skuteczność... Co? Jak to niby weszło??!! $%&*# Namco! Czy wy nie potraficie nic zrobić porządnie!? Przecież widziałeś, że mój cios cię przeniknął! Nie powinieneś mnie atakować po tym bugu! Tak naprawdę to ja wygrałem tę walkę! Czuję się moralnym zwycięzcą!

N: Buahaha, jak chcesz to zaskarż Namco do trybunału w Hadze, ale to ja wygrałem – konsola nie kłamie!

Q: Rewanż, ty....

Na tym może zakończę ten dialog, który choć po części oddaje dwie istotne sprawy związane z Tekkenem. Po pierwsze – błędy kodu od zawsze towarzyszyły serii Namco, a najliczniej zadomowiły się w „czwórce". I chociaż T5 jest znacznie lepiej dopracowany, to wielokrotnie będziecie przeklinać producenta, kiedy przegracie rundę czy walkę przez jakiś głupi błąd wynikający z winy gry, a nie Waszej. Szkoda, że nie udało się wyeliminować wszystkich niemiłych „niespodzianek", ale z drugiej strony postęp, jeśli chodzi o prawidłowości kodu, jaki został poczyniony od czasów T4, jest naprawdę znaczny.

No dobra, to jedna kwestia. Druga sprawa, jaką ma unaocznić powyższy cytat to bardziej lub mniej (zależy od temperamentu gracza i jego umiejętności) zdrowe emocje, jakie pojedynki w Tekkena budziły, budzą i budzić chyba będą już zawsze. Owe emocje, jakiekolwiek by nie były, świadczą o tym, że Tekken to po prostu niewyczerpane źródło doskonałej zabawy i choć czasami zdarzy nam się określić samą grę lub jej twórców jakimś niecenzuralnym zwrotem, to i tak nie wyłączymy konsoli i niemalże podświadomie rozpoczniemy kolejną walkę. I to właśnie jest najlepsza rekomendacja dla Tekkena 5. Nawet nie zauważycie, jak minuty spędzone z grą zaczną powoli zmieniać się w godziny, a później nawet w całe dnie. Tekken 5 nie dość, że wciąga, to na dodatek diabelnie uzależnia.

W ciosach czuć prawdziwy „power" zmagających się bohaterów, zawodnicy po skończonych walkach potrafią zaskoczyć obraźliwym tekstem lub trafną uwagą na temat pokonanego przeciwnika, dostępny asortyment zagrań i strategii dostępny dla

Któż nie zna głowy rodziny Mishimów oraz apodyktycznego szefa korporacji Mishima Zaibatsu. Ten niezniszczalny jegomość jest z serią od samego początku i wygląda na to, że nawet wybuch bomby atomowej lub epidemia gorączki krwotocznej nie są w stanie go wygryźć z pocztu zawodników. Przy okazji piątej odsłony serii „dziad" postanowił rozprawić się z sabotażystami próbującymi przejąć jego interes... tzn. firmę.

ŚCIANA PŁACZU

Dopiero po zagraniu w T5 mogłem z czystym sumieniem powiedzieć, że rozumiem dokładnie znaczenie powiedzenia „przyprzeć kogoś do ściany". Po tym, jak programiści pozbawili nowego Tekkena możliwości techrolowania od ściany (techroll to szybka ucieczka przed kolejnymi ciosami zaraz pod uderzeniu w ścianę) dla niektórych postaci walka teoretycznie może skończyć się po pierwszym trafionym juggle starterze. Prześledźmy jeden z prostszych przykładów. Niech za kata posłuży nam Bryan, a za worek treningowy tak przez wszystkich lubiany Feng.

1. Masz farta – udało Ci się rozpocząć ru... trafionym gp + 4.

2. Teraz dt + 2 i pan Feng zaczyna powoli przesuwać się w stronę ściany. Jak nam przykro...

3. Lekki podbieg i 1, znowu podbieg i jeszcze raz 1.

4. Na koniec d + 3, 2 i chińska ofiara złego dotyku ląduje na ścianie.

5. Tutaj szybko ładujemy 1, 2, 1, po czym zaczynamy zgadywankę. Po tej akcji gwarantowana jest podcinka dp + 3, ale możemy pokusić się też o znacznie ciekawsze rozwiązania. Aha, czy wspomniałem już, że w tym momencie kochany Feng ma o ponad sto punktów energii mniej?

- **Dobre:** Dopracowany system, świetna oprawa, mnóstwo zróżnicowanych postaci.
- **Złe:** Balans postaci i brak nowych dodatków w wersji PAL.
- **Brzydkie:** Pewnie jakość tłumaczenia polskiej instrukcji do gry, ale nie chcę zapeszyć...

■ Plansza na dachu prezentuje się przepysznie, a efekt kłującego w oczy słońca stanowi w trakcie walki dodatkowe utrudnienie. Zresztą praktycznie wszystkie plansze oprócz „Final Stage" robią pioronujące wrażenie.

każdej postaci robi ogromne wrażenie, a wszystkie te cechy składają się na niezwykły klimat tej gry. Powiem krótko – w Tekkena 5 gra się cudownie. Nieważne, czy masz czas i ochotę uczyć się zaawansowanych strategii dla swej ulubionej postaci, czy też chcesz tylko stoczyć kilka luźnych pojedynków bez wgłębiania się w system. Tekken 5 w obu przypadkach jest najlepszym wyborem. Genialnie zaprojektowani fajterzy bez opóźnień reagują na komendy gracza, ciosom towarzyszą świetne efekty, a o każdy centymetr wrogiego paska energii trzeba autentycznie walczyć! Ileż to razy po zakończonym pojedynku z wielkim zaskoczeniem zdawałem sobie sprawę, że czoło mam zroszone potem, a wszystkie mięśnie napięte, jakbym zaraz miał startować w finale biegu na sto metrów podczas igrzysk. Panie i panowie – tak właśnie działa Tekken 5!

Czy T5 ma wobec tego jakieś wady? Oprócz tych wspomnianych na pocztku, zauważyłem tylko jedną – balans postaci. Bardzo dobrze ujął to któregoś razu Vince (którego opinię na temat T5 możecie przeczytać w ramce obok), który stwierdził, że nowy Tekken nadal pozostaje grą, w której liczy się przede wszystkim postać, a nie umiejętności gracza. Niestety, trudno mi się z tym nie zgodzić. Być może w T5 brakuje przegięcia na miarę Jina z T4, ale nadal można zauważyć wyraźny podział na postacie kiepskie, średnie, dobre, bardzo dobre oraz Feng Weia. Oczywiście pograć można praktycznie każdym, ale jeśli myślice poważnie o uczestnictwie w jakimś turnieju, to prędzej czy później skupicie swoją uwagę jedynie na osobistościach pokroju Fenga, Niny, Steve'a lub Heihachiego, a reszta ekipy pójdzie w odstawkę. Taki już urok nowego Tekkena.

Biorąc pod uwagę wszystkie za i przeciw, ostateczna ocena Tekkena 5 może być tylko jedna. Oto macie przed sobą najlepszą (obok T3) grę z serii, która powinna czym prędzej znaleźć się w Waszej kolekcji, nawet jeśli wcześniej nie mieliście styczności z najsłynniejszą sagą Namco (a są tacy?). Doskonały system, rewelacyjna oprawa wyciskająca z PS2 ostatnie poty oraz kilka bonusów (pełne wersje Tekkena 1, 2, 3, chodzona mordobitka „Devil Within", pełna wersja stareńkiego Starblade) nie powinny pozostać obojętne nikomu, kto chciałby zagrać w naprawdę wyśmienicie zrealizowaną bijatykę. Tekken 5 ma wszystko to, czym odznaczać się powinna wybitna gra z tego właśnie gatunku! Czego jeszcze potrzeba do szczęścia? Chyba tylko kumpli do wielogodzinnych sparringów! A teraz ruszać do sklepów i dziękować Namco... już sami chyba wiecie za co, hehe.

Qoora ■ ■

DRUGA OPINIA

Nienawidzę Tekkena 5. Tak po prostu. Można by powiedzieć, że tego typu uczucia nie są odpowiednie w stosunku do czegoś takiego jak gra konsolowa, ale ja nic na to nie poradzę. Sprawa nie jest prosta – to jest najbardziej dopracowany z Tekkenów (pod każdym względem), który doskonale podsumowuje wszystkie części serii i stanowi super prezent na dziesiątą rocznicę powstania tejże bijatyki. Niesamowita grafika, dobrze dobrana ścieżka dźwiękowa, przyjemne renderowane zakończenia dla postaci, których z kolei jest zatrzęsienie. Cudownie i różnorodnie zaprojektowane areny, możliwość przebrania swojego zawodnika według własnych upodobań, sporo nowych ciosów dla każdej postaci... można by jeszcze długo wymieniać te wszystkie usprawnienia zaimplementowane w piątej części serii. Bez wątpienia twórcy postanowili zmienić to, co było uznawane za niedopracowane tudzież nieprzemyślane oraz wrzucić sporo nowości, zapożyczonych z innych serii albo będącymi autorskimi pomysłami. I przeważnie wyszło to grze na dobre.

Tekken 5 to, jak już zaznaczyłem w jednym z poprzednich Fight Clubów, doskonałe podsumowanie serii. Tylko, dlaczego ja nie mam ochoty w to grać tyle, ile grało się w poprzednie części? Dlaczego to, co się dzieje na ekranie często jest wręcz żenujące, gdy na przykład ginie się od jednego juggla albo akcji pod ścianą? Dlaczego niektóre postacie, gdy kierują nimi dobrzy gracze, są po prostu nieosiągalne dla innych? Dlaczego wielu twierdzi, że ta gra to już nie jest Tekken? Zaginął dla nich klimat serii, zarówno ze względu na dodanie niespecjalnie pasujących do tej gry postaci (jak Raven czy Feng), jak i zaimplementowanie nie do końca przemyślanych nowinek systemowych, które zburzyły stary ład, nie wprowadzając w zamian żadnego nowego. System crushy nie działa tak jak powinien, a jego skutkiem ubocznym stało się to, że na przykład postać uderzona w powietrzu jakąś podcinką zostaje ścięta tak, jakby znajdowała się na powierzchni. Zachowanie się postaci pod ścianą woła o pomstę do nieba i jednocześnie uwidacznia brak zdecydowania programistów, który tak właściwie model chcą wprowadzić. Zwiększenie damage'u niektórym postaciom i danie im ultratanich zagrań spowodowało, że całkowicie zniknęła możliwość gry na customy.

Prawda ma też inne oblicze – to wszystko jest moja subiektywna opinia. Tekken 5 to inna gra. Bardzo dobra gra. Gra, której na nowo trzeba się uczyć. Może to i dobrze, że Namco zdecydowało się na taki krok – w ten sposób na pewno przyciągnie do Tekkena rzesze nowych fanów, zaś część starych wyjadaczy przesiądzie się na nowy system i zacznie zgłębiać jego tajniki. Stratę tych kilku zatwardziałych fanów, którzy teraz czują się zdezorientowani jakoś trzeba będzie przeboleć... W myśl zasady: „Old man dies, young girl lives. Fair trade." Moja ocena: 8.5 [Vince]

PlayStation 2 — Najlepszy zawodnik w swojej kategorii na PS2. I już.

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: DS2, MC8Mb, 50/60 Hz, 16:9, Progressive Scan 480p

9.2

- **Dobre:** Ten moment, w którym robisz pierwszy krok w świecie gry i widzisz, jak płynnie działa...
- **Złe:** Chwila, gdy wychodzisz na otwartą przestrzeń i masz wrażenie, że wszystko zrobiłbyś sto razy lepiej.
- **Brzydkie:** Wiara w to, że gra nie może być aż tak słaba... przecież to Kuju...

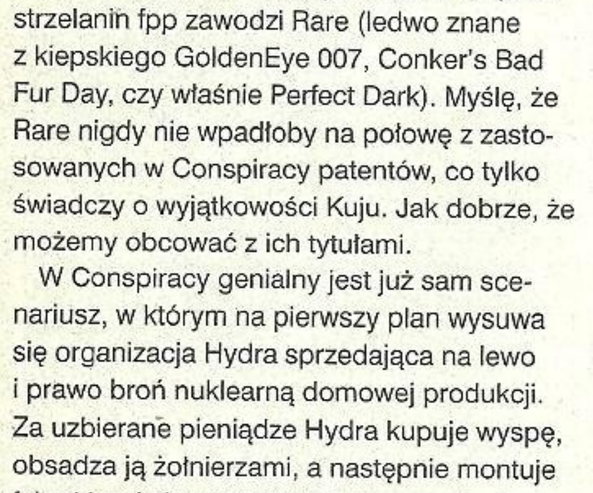
CONSPIRACY WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

KOSZULKA LIDERA NIGDY NIE NALEŻAŁA DO JOANNY DARK

Widziałem w życiu trzy, może cztery tysiące gier, więc wiem, że żaden tytuł nie był tak kiepsko przemyślany jak Perfect Dark i tak cudownie dopracowany, jak **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction**. Niekoniecznie trzeba być ekspertem, aby już na pierwszy rzut oka przekonać się o zwyżkującej formie Kuju Entertainment (znanego z tak rozpoznawalnych gier, jak Crescent Suzuki Racing: Superbikes and Super Sidecars, czy GT-R 400) i dostrzec, jak bardzo na polu strzelanin fpp zawodzi Rare (ledwo znane z kiepskiego GoldenEye 007, Conker's Bad Fur Day, czy właśnie Perfect Dark). Myślę, że Rare nigdy nie wpadłoby na połowę z zastosowanych w Conspiracy patentów, co tylko świadczy o wyjątkowości Kuju. Jak dobrze, że możemy obcować z ich tytułami.

W Conspiracy genialny jest już sam scenariusz, w którym na pierwszy plan wysuwa się organizacja Hydra sprzedająca na lewo i prawo broń nuklearną domowej produkcji. Za uzbierane pieniądze Hydra kupuje wyspę, obsadza ją żołnierzami, a następnie montuje fabryki, w których tworzy atomowe głowice. Organizacja zrobiła dosłownie wszystko, aby jej sprawą zainteresował się agent rządowy Cole Justice (ten Cole Justice!), a nie jakiś podrzędny gliniarz z Raccoon City. Poinstruowany przez agencję Cole wsiada do łódki, przypływa na wyspę, wyciąga spod marynarki pistolet i zaczyna operację oczyszczania jej ze złoczyńców. Jestem w stanie uwierzyć, że dokładnie patrolujący swą siedzibę terroryści nie dostrzegli płynącego łódką agenta, natomiast w głowie nie mieści mi się akcja z panną Dark lądującą na dachu budynku DataDyne w celu infiltracji przez zaskoczenie. Niewykonalne, na pewno ktoś by ją wcześniej zauważył. Ale mniejsza z tym.

Zarówno w Perfect Dark, jak i w Conspiracy misje składają się z szeregu zadań do wypełnienia. Tu coś zniszczyć, tam zgrać pliki na dysk, jeszcze gdzieś indziej przekręcić zawór, wykraść wirusa, i tak dalej. Nie lubię chaosu i nie lubię Perfect Dark, gdzie panowała pełna nieliniowość, a zadania wykonywało się w dowolnej kolejności. Wolę system, jaki wymyśliło sobie Kuju – nie otrzymam kolejnego zadania, jeśli nie uporam się z poprzednim. W ten sposób nie mogę się zgubić i nawet, jeśli widzę tubkę z wirusem, którą za kilkanaście minut będę musiał wykraść, to i tak nie jestem w stanie jej teraz ruszyć. Logiczne.



Być może Kuju uczy się na błędach i sequel Conspiracy będzie olśniewający. Taaa...

Conspiracy to strzelanka fpp, a Kuju, w przeciwieństwie do Rare, bardzo dobrze rozwiązało sprawę celowania i headshotów. W recenzowanej perełce mamy do czynienia z oryginalnym tworem o nazwie „losowe headshoty". Jeśli w Perfect Dark Joanna trafiła przeciwnika w baniak, to miałem sto procent pewności, że już nie wstanie, co robiło się po pewnym czasie przewidywalne i schematyczne. Co innego Conspiracy. Tutaj headshot nie zawsze powala wroga na ziemię – czasem czyni go po prostu bardziej agresywnym. Genialne. Strzelasz wartownikowi w tył czaszki z odległości dwóch metrów i nadal nie wiesz, czy właśnie nie wdałeś się z nim w długą bitwę na śmierć i życie.

Bardzo ważna w grach fpp jest płynna animacja. Conspiracy, w przeciwieństwie do wolnego PD, wyciska sześćdziesiąt klatek na sekundę. To prawdopodobnie dzięki temu zabiegowi plansze w grze są puste, tekstury rozmyte jak po tysięcznym praniu, a przeciwnicy atakują licznymi, dwuosobowymi stadami. Ważne, że jest sześćdziesiąt klatek na sekundę, a fakt, że w Perfect Dark widziałem obłędną ilość szczegółów i kilkunastu osobno animowanych żołnierzy absolutnie do mnie nie przemówił.

Z celowaniem jest natomiast odwrotnie. Mimo, iż w Conspiracy znajdziecie mnóstwo broni, w tym granatniki, karabiny maszynowe, snajperki i granaty, to przy odrobinie wprawy zdejmiecie wroga z drugiego końca planszy zwykłym pistoletem. I świetnie, po co niepotrzebnie bawić się w szukanie snajperek i innych, specjalistycznych urządzeń – wystarczy skierować ogromny celownik na głowę wrogiego piechura i nacisnąć R1. No chyba, że włączy się akcja z losowym headshotem i wróg zacznie do Was wściekle grzać, ze wszystkiego co ma pod ręką.

Czujecie ten przełom? Jeśli w tym miejscu jesteście już mocno zdecydowani na zakup pogromcy Perfect Dark to musicie pamiętać, że gra jest naprawdę trudna. Sterowanie zostało tak mylnie rozprowadzone po joypadzie, że nieraz, będąc w ciasnej jaskini lub wąskim przejściu, przez pomyłkę rzucicie w siebie granatem, zamiast przeładować magazynek. Po pierwszej pomyłce powiecie sobie – „spoko, będę pamiętał", ale po dziesięciu przypadkach omylnego wduszenia trójkąta dostaniecie prawdziwego szału. Ale to dobrze – ciekawa gra powinna budzić emocje, prawda?

Inna sprawa to checkpointy trafiające się w liczbie jednego na etap. Jeśli nie zdołacie do nich dobiec przed własnym zgonem, czeka Was radosne powtarzanie wszystkiego od początku. Sam nie wiem, co jest bardziej frustrującym doświadczeniem – mało checkpointów, czy pomylone sterowanie, ale najwyraźniej tak to sobie Kuju wymyśliło, a o ich geniuszu się nie dyskutuje.

Mógłbym godzinami rozpływać się nad zaletami Conspiracy. Nie lubię długich gier, więc pięć etapów do łyknięcia w kilka godzin bardzo mi podpasowało. Uwielbiam realizm, dlatego cieszyłem się jak dziecko, gdy okazało się, że Cole podniesie tylko dwie bronie jednocześnie, a nie osiem, jak Joanna Dark. Z przyjemnością patrzyłem na identycznie umierających przeciwników (nieważne, czy traktowałem ich granatem, czy pistoletem), na znikające zwłoki, wszechpanującą pustkę i to, jak Cole umierał po upadku z dwóch metrów.

Najfajniejsze w Conspiracy okazały się właśnie moje zgony. Choćbym nie wiem, jak szybko chciał ponownie wrócić do gry, zawsze zmuszony byłem do odsłuchania rzewnej melodii i obejrzenia ekranu informującego mnie, ile lat żył Justice. Cóż za cudowny, heroiczny pomysł. Fakt, Conspiracy może się znudzić już po kilkunastu minutach grania, ale tak powie jedynie 95 procent graczy, a to przecież niewielka część. Ze swojej strony domagam się przynajmniej trzech sequeli, w których Kuju poprawi jedynie wszystko.

Matt ■ ■

PS2 | Xbox | PC

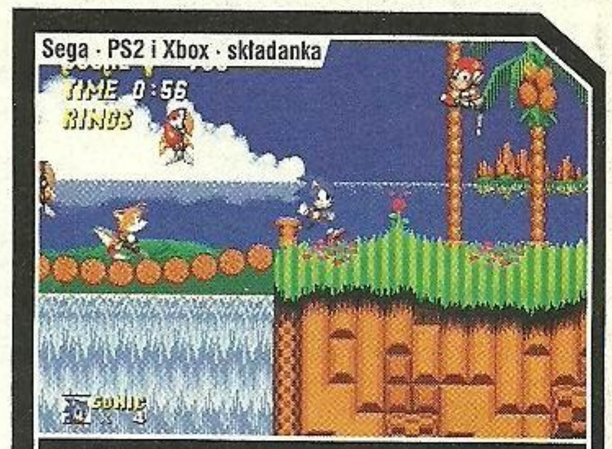
Złe gry są bronią masowego rażenia.

- **Wydawca:** Oxygen Int.
- **Producent:** Kuju
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

4.5



Sega · PS2 i Xbox · składanka

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

SZYBKI JAK BŁYSKAWICA

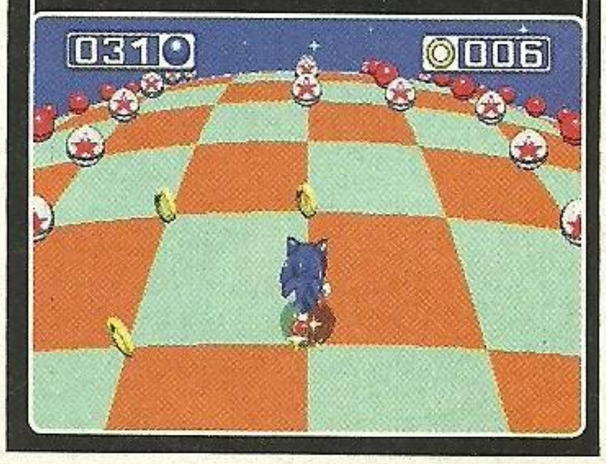
Sonica każdy zna. Mały, niebieski jeż biegający na dwóch tylnych kończynach z prędkością przekraczającą tą, z którą porusza się dźwięk od wielu lat walczy ze złym doktorem Eggmanem, zwanym gdzieniegdzie Robotnikiem (a czemu nie Jajcarzem?). Specjalnie dla fanów Sega przygotowała kompilację trzynastu gier z Sonikiem. Wszystkie sprzed epoki Saturna, a dokładniej – siedem z konsoli Genesis oraz sześć Mega Drive. Składanka nazywa się dumnie Sonic Mega Collection Plus i może poszczycić się tym, że każdą z zawartych w niej gier można nazwać doskonałą konwersją. Nie ma żadnych bonusów, dodatków, nowych przerywników, czy czegokolwiek w tym rodzaju. I nie ma co nad tym ubolewać. Liczy się tylko to, że grania jest naprawdę sporo.

Generalnie większość pozycji oferuje bieganie i zbieranie pierścieni w dwóch wymiarach. Animacja nie zwalnia ani na momencik, nawet wtedy, gdy jeż brnie przez poziom z pełną prędkością. Prócz standardowych Soniców jest też trójwymiarowa wersja (Sonic 3D Blast) przygotowana przez Traveller's Tales (goście od Crash Twinsanity czy The Wrath of Cortex), pinball, w którego zamiast kulką gra się kręcącym się jeżem oraz kilka innych niespodzianek, ale nie będę wszystkiego zdradzał. Sami zobaczycie, jeśli tylko nabierzecie ochoty na podróż w czasie.

Bardzo ważne jest to, że Sonic Mega Collection składa się z gier ładnych. Sonic jest duży, poprawnie animowany. Światy, które czekają na gracza są kolorowe, kręci się po nich masa różnych przeszkadzajek i żądnych krwi krabopodobnych stworów, ptaszydeł i innych wesołych gości. Dźwięki i muzyka nie zostały jednak nagrane od nowa, a szkoda, bo większość utworów wpada w ucho i na pewno dużo lepiej by brzmiały w świeżej wersji. A odgłosy, jakie wydają z siebie zarówno Sonic, jak i mijane postacie są po prostu zbyt przestarzałe, by mogły się podobać.

Stan gry można zapisywać w dowolnym momencie, co sprawia, że bardzo łatwo ukończyć większość pozycji. Cóż, to nie Viewtiful Joe. Poziom trudności jest tak dobrany, by nikt się przypadkiem nie zdenerwował i nie odłożył zbyt wcześniej pada. Nie mogę sobie przypomnieć bym specjalnie przeklinał twórców podczas gry. Sonic to po prostu solidna firma – doskonała zabawa, długa i wsysająca na wiele godzin. Byłem naprawdę zdziwiony, że aż tak ciężko było mi odejść od konsoli. Nie ukrywam jednak, że jest to produkt, który raczej nie trafi do polskich graczy. W Stanach można go dostać za dwie dyszki zielonych. Gdyby u nas gry były w cenie dwudziestu złotych to warto byłoby nabyć megakolekcję Sonica i powspominać z uśmiechem dawne, dobre czasy. [Mielu] ■ ■

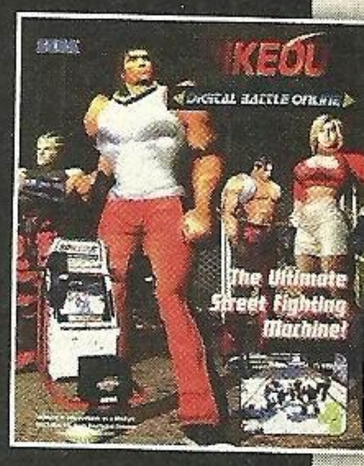
OCENA: 6.0



- **Dobre:** System gry w dalszym ciągu rządzi. Naparza się po prostu wybornie, przede wszystkim przez Live!
- **Złe:** Po tylu latach czekania na konwersję już nie bawi tak samo, jak kiedyś. Taka sobie grafika.
- **Brzydkie:** Design postaci spowoduje salwy śmiechu u niektórych, ale to przecież japońska gra!

SPIKE
Stroje naszej ekipy zawstydziłyby nawet Zoolandera i Hansela.

The story so far...



Spikeout: Battle Street zadebiutował na automatach w 1999 roku, zdobywając szturmem japońskie salony gier (wierzcie mi lub nie, ale w Tokio całkiem spore salony gier na kilkadziesiąt maszyn znajdują się na każdym większym skrzyżowaniu). Pod Spikeout podpisał się zespół AM4. Gra została zaprojektowana na boardzie Model 3 step 2 i doczekała się w ciągu dwóch lat trzech rewizji (kolejnych poprawionych wersji). Do dziś pozostaje jedną z ulubionych pozycji japończyków. W 2001 roku pojawił się Slasho-out – bazujący na tym samym systemie fighter w klimatach fantasy, z bronią białą. Nie wiedzieć czemu nie zdobył takiej popularności i seria „out" skończyła się, zanim na dobre się zaczęła.

SPIKEOUT BATTLE STREET

PO LATACH OCZEKIWANIA WRESZCIE DOSTAŁEM GRĘ, KTÓRA SWEGO CZASU PODGRZAŁA MNIE BARDZIEJ NIŻ WIZYTA NA TOKIO GAME SHOW

Fenomen japońskich salonów gier z 1999 roku po sześciu latach trafił wreszcie na ekrany naszych telewizorów. Na początku muszę zaznaczyć, że nie jest to bezpośrednia konwersja z maszyny arcade – oto od wydarzeń mających miejsce w Spikeout upłynęło dziesięć lat. Wtedy to Spike, Tenshin, Linda i White zaprowadzili porządek w mieście stosując prawo pięści. Sytuacja się powtarza, choć starzy bohaterowie ustępują miejsca nowym – teraz to Spike Jr., syn Spike'a, ma za zadanie rozprawić się z gangami pustoszącymi miasto. Scenariusz sprzedany przez renderowane intro jest cienki, dialogi wątłe są okrutnie, ale olać to – w grze tego rodzaju są raczej nieistotne, a jak dla mnie w ogóle może ich nie być.

Powiem szczerze – sześć lat temu nie było bardziej elektryzującej mnie gry. Gdy podczas pierwszej wizyty na Tokio Game Show zobaczyłem cztery połączone w sieć automaty, na których skośnoocy bracia nieprawdopodobnie wymiatali żonglując przeciwnikami w nieskończoność, pomagając sobie i wymieniając uprzejmości, wpadłem. No dobra – Banan też. Po uszy – nic nie było w stanie odciągnąć nas od maszyn przez długie godziny. Naturalnie marzyłem o konwersji na Dreamcasta, ale z różnych powodów Sega nie zdecydowała się na ten krok. Gra ukazała się dopiero teraz i to jest jej największa wada – wygląda nieco przedpotopowo. Owszem, modele postaci są ładne i nieźle animowane, ale zarówno tekstury, jak i niewielka liczba drobnych szczegółików na arenach nie przysparzają jej uroku. Spikeout wypada po prostu blado na tle nadchodzących Urban Reign, Beat Down czy nowego Final Fight. Za to dźwięk podoba mi się, tutaj ulubione przez japończyków rockowe rzępolenie pasuje jak ulał, a gruby i przegięty głos narratora jest wręcz idealny.

Spikeout nie wygrywa zatem grafiką. Nie wygrywa też designem postaci, bo ich stroje momentami są przekomiczne (różowe, pumpiaste spodnie od dresu i opaska na czoło), choć, o dziwo, również pasują do tej przekolorowanej gry. Spikeout wygrywa systemem walki i możliwościami, oferując klasyczną chodzoną mordobitkę w przemyślany, rozbudowany i wyważony sposób.

Na ten wspaniały system gry składają się cztery przyciski – dwa z nich odpowiadają za ataki (piącha i kopniak, lub same kopniaki czy piąchy), łapanie przeciwników i skok. Jeden z ataków to „take charge", który po przytrzymaniu ładuje specjalny, kilkupoziomowy pasek energii. Charge'ować można niezależnie od wydarzeń rozgrywających się na ekranie, czyli można ładować klienta z piąchy, jednocześnie ładując pasek, by po chwili puścić go i dołożyć solidne, kończące uderzenie. Trzy poziomy charge pozwalają na obranie odpowiedniej strategii podczas walki – pierwszy to uppercut, czyli wyrzucenie przeciwnika w powietrze. Dobrze ustawiony partner może juggle'ować takim delikwentem aż do jego końca, albo nawet lepiej – gracz sam może to zrobić, jeśli odpowiednio wykorzysta ściany budynków. Przytrzymując charge nieco dłużej nasz bohater zasadzi stuna, czyli cios ogłuszający przeciwnika, który stoi przez chwilę w miejscu i nic nie robi próbując otrząsnąć się z szoku, przez co jest otwarty na wszelkie propozycje ze strony gracza. Proponuję wypłacić mu kilkunastociosowe combo, hehe. Trzeci i ostatni level charge'a to po prostu supermocny cios, odrzucający nieprzyjaciela do tyłu, przy czym zabiera on ze sobą stojących na drodze jego lotu kolegów. Jest również specjal, który warto zachować na szczególne okazje – po odpaleniu go bohater w szaleńczym zrywie przez chwilę czyści wszystko, co znajduje się w polu rażenia jego kończyn. Oczywiście, nie trzeba używać zaawansowanych kombinacji, nie ma przymusu brania udziału w treningu i w ćwiczeniu ciosów, ale bez tego stracicie połowę zabawy. Bez combosów… i bez multiplayera.

Siła wersji arcade leżała właśnie w multiplayerze, kooperacji między czwórką (lub w przypadku biedniejszego salonu dwójką) graczy. Wiadomo, coop rządzi. W Spikeout kooperacja jest podstawową sprawą; lepszy gracz pomaga słabszemu choćby przez pozostawienie mu słaniającego się bossa, który pokonany pozostawia apteczkę. Lepsi biorą na siebie główny ciężar starcia z kolejnym gangiem, słabsi – biegają dookoła dobijając przeciwników. Multiplayer w Spikeout nie ma sobie równych jeśli chodzi o chodzone mordobitki i jest praktycznie jedynym powodem, by kupić tę grę. Po prostu. Jeśli grasz sam, nie masz Live! lub grupy przyjaciół skłonnych do wspólnej zabawy (można tłuc na podzielonym ekranie w dwie, trzy lub cztery osoby, lub łączyć konsole przez system link), nie inwestuj w grę Segi – zwyczajnie się rozczarujesz. W multi czasem trafiają się takie akcje, że można się autentycznie wzruszyć. Natomiast nie ulega wątpliwości, że sama obsługa sieci mogła być lepsza. Owszem, można ustawić własne reguły dla stworzonej gry, ale poza tym to już wszystko – zostaje standardowe dołączenie się do gry.

Co ciekawe, męczyłem Spike'a kilka dni przez Live!, gdzie gra sporo Japończyków (widać to po ich ksywach, informacji o tym, że grają w japońską wersję oraz poziomie trudności ustawionym na hard) i przyjemnie popatrzeć jak wymiatają. Niektórzy napawają się swoimi umiejętnościami bawiąc się w jakieś comboidalne abstrakcje; inni nie wykonują jednego zbędnego ruchu.

Spikeout był najlepszy aplikowany w małych dawkach i taki też pozostaje po przeniesieniu go na konsole. Z pewnością nie są to słowa, które przypadną napalonemu świeżym zakupem graczowi do gustu, ale niektórych gier po prostu nie opłaca się kończyć w jednym podejściu, a raczej dawkować je sobie, delektując się w nieskończoność. I taki jest właśnie Spikeout – prawda, te dziesięć misji można rozwalić dosłownie w trzy godziny, ale podobnie jest z każdą konwersją z automatów. Prawdziwą przyjemność w przypadku takich gier można czerpać dopiero z ich rozpracowania; zmasterowania. W samej opcji treningowej można spędzić długie godziny, sprawdzając w praktyce combosy, a przecież jest olbrzymia liczba postaci do odblokowania – w sumie w grze znalazło się aż 58 fighterów, w tym oczywiście klasyczny Team Spike.

Dla mnie Spikeout to prawdziwy sukcesor starej szkoły chodzonych mordobić, z którym – jeśli ktoś gustuje w takich klimatach – zdecydowanie warto się zapoznać. Niestety w Europie kosztuje 40 euro, a w Stanach niecałe 30 dolarów. Za to ocena w dół. **Gulash** ■ ■

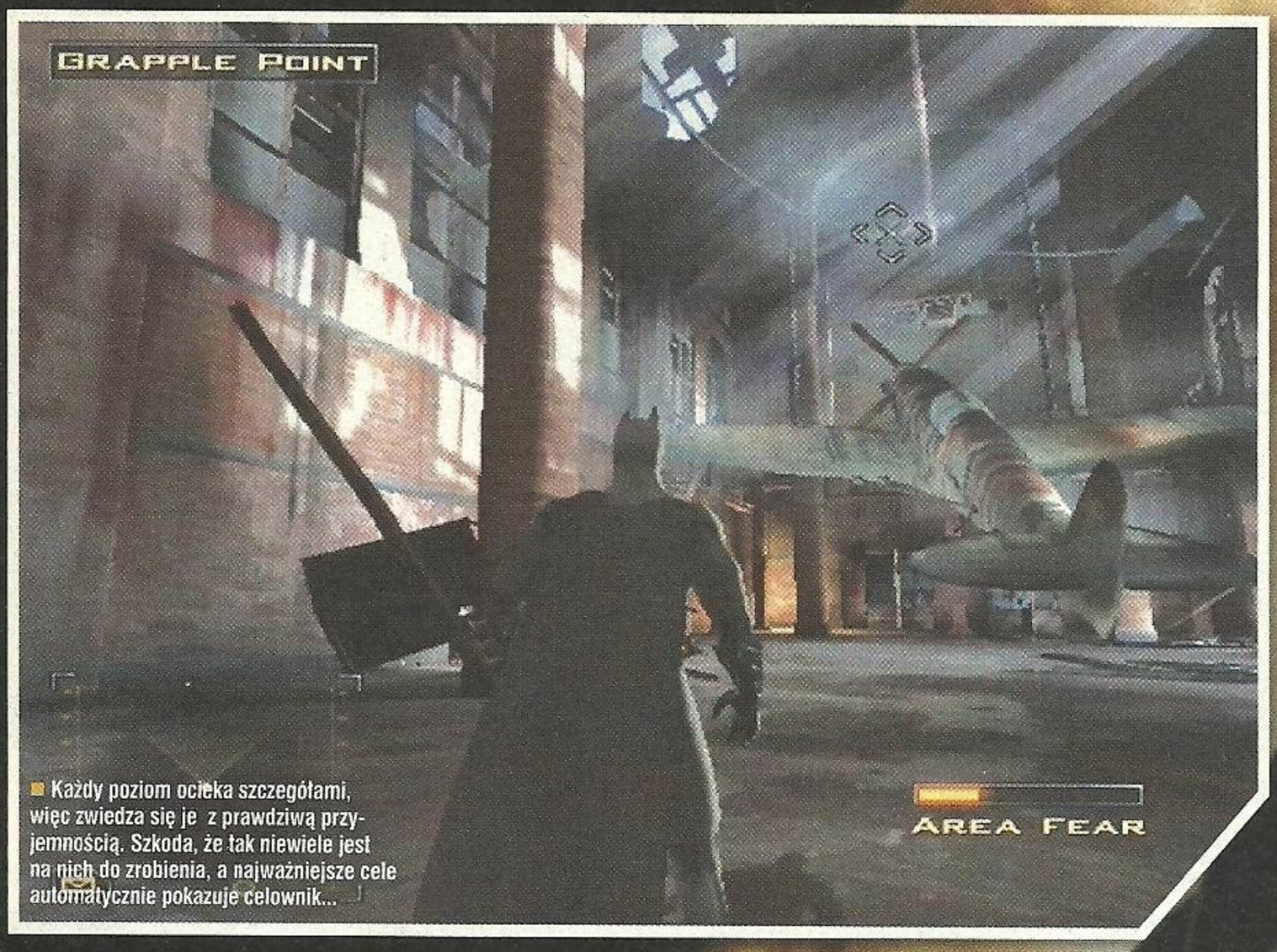
Xbox — Sześć lat temu rewelacja, teraz tylko dobra gra.

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sega
- **Liczba graczy:** 1-4 (4)
- **Wykorzystuje:** Live!

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

Design niektórych postaci jest po prostu przekomiczny, ale o dziwo pasuje do całej otoczki tej chorej gry.



■ Każdy poziom ocieka szczegółami, więc zwiedza się je z prawdziwą przyjemnością. Szkoda, że tak niewiele jest na nich do zrobienia, a najważniejsze cele automatycznie pokazuje celownik...

BATMAN BEGINS

FANI BRUCE'A WAYNE CZEKALI NA TAKĄ GRĘ O MROCZNYM KRZYŻOWCU

Pierwszy profesjonalnie przygotowany tytuł o człowieku nietoperzu z powodzeniem sięga po miano jednej z najładniej wykonanych gier na PlayStation 2. Zdziwicie się, z jaką łatwością Batman Begins dystansuje dotychczasowe herezje ze stajni Ubi, Kemco, Probe i Acclaim. Zdziwicie się i to bardzo.

Z pozycji fana nienajlepszym pomysłem jest zasiadanie do gry przed wizytą w kinie. Batman Begins bardzo ciasno trzyma się filmowego odpowiednika i dlatego nie oszczędzi Wam ani kinowych, dynamicznych wstawek, ani drobiazgowego rozbijania fabuły. Kończąc grę na wylot poznacie podwójną tożsamość Scarecrowa, motywy, dla których Bruce Wayne stał się Batmanem oraz wszystkie mniejsze i większe zwroty akcji czyniące *Batman Begins* jedną z ciekawszych ofert kinowych tegorocznych wakacji. Niestety, o ile 140 minut w kinie jest ciekawą wizją, tak 300 minut potrzebne do ukończenia gry nie jest specjalnie budującym wynikiem. Oczywiście będzie to pięć godzin szalenie intensywnej zabawy, w trakcie której nie zabraknie trzaskania po gębach i straszenia oprychów, brutalnych przesłuchań, jazdy Batmobilem, zbierania dowodów oraz skradania się, ale tak na prawdę nie obraziłbym się, gdyby Batman Begins potrwał przynajmniej siedem godzin dłużej. Dużo jest gier (God of War, Shadow of Rome), które pomimo kilkudniowego katowania kończymy z zaniżoną sumą godzin na zegarze. Żałuję, że w nowego Batmana gra się dokładnie tyle, na ile wskazuje końcowy budzik.

Fotokopia

Pierwsze, co przekona Was do gry, to kapitalna, dopracowana w najmniejszych szczegółach oprawa. Akcja nowego Batmana startuje w Arkham Asylum – więzieniu dla obłąkanych, którym chwilowo opiekuje się pokraka Scarecrow. „Strach na wróble" niekoniecznie chce, żeby Batman kręcił się po jego zakładzie, więc wysyła mu na spotkanie kilkudziesięciu uzbrojonych typów.

Już na tym etapie okazuje się, że wszystkie postacie w grze wyglądają niemal identycznie, jak na filmie. Duża w tym zasługa świetnie przygotowanych modeli i rewelacyjnych tekstur. Z pewnością Bruce Wayne mógłby prezentować się bardziej zadziornie, a jego kobieta bardziej... kobieco, ale już na przykład służący Alfred, mechanik Lucius Fox i główni przeciwnicy nie różnią się od filmowych aktorów praktycznie niczym.

Bardzo miło jest popatrzeć na staranną architekturę poziomów, przejrzysty obraz, szczegółowe tekstury budynków, kapitalne filtry towarzyszące eksplozjom, parę wydostającą się ze studzienek, rażące po oczach reflektory, fachowe blury i resztę pierwszoligowych sztuczek grafików. Batman to bez wątpienia jedna z najładniejszych gier na konsole obecnej generacji. Ceną za grafikę tej klasy jest oczywiście trzydzieści klatek animacji na sekundę, jednak zbyt długo czekałem na ładną, starannie przygotowaną grę o Batmanie, aby tych kilkadziesiąt klatek sprawiło mi różnicę.

Najbardziej podobały mi się momenty, w których główny bohater siadał za kierownicą Batmobilu, którym ścigał przestępców i uciekał przed policją. Przysiągłbym, że silnik tej części gry został żywcem skopiowany z Burnout 3, gdyż, pomimo mniejszej płynności, zabawa opierała się na podobnych zasadach. Rozwaleni przeciwnicy odznaczani byli jako Takedowny, a ich wraki w zwolnionym tempie lądowały na poboczach. Sam Batmobil wyposażono w solidne nitro, a zbierając rozsypane po ulicy dopałki dbałem o to, żeby fura gnała jak najszybciej. Sekcja wyścigowa, która w grze występuje zaledwie dwa razy, odblokowuje się potem jako oddzielna mini gra i to głównie tutaj spędzałem czas po uratowaniu miasta Gotham przed tabunem szaleńców.

Oprawa Batman Begins dopięta jest na ostatni guzik, nic nie znalazło się tu przez przypadek, a hasając po dachach Arkham Asylum wielokrotnie zatrzymywałem się tylko i wyłącznie po to, aby popatrzeć na dziedziniec lub miasto w tle. Uczta dla oczu to mało powiedziane.

Trudne wybory, łatwa gra

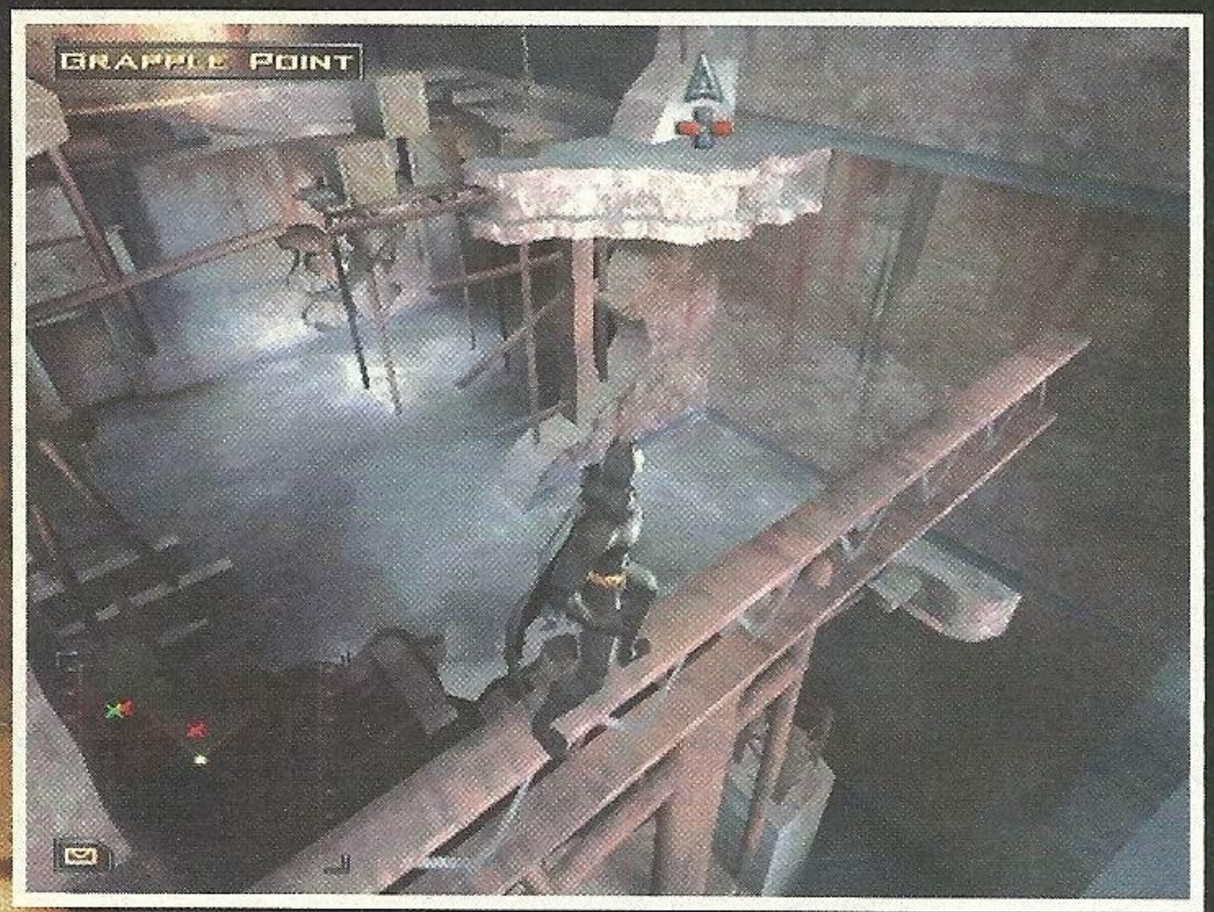
Batman Begins jest krótki. Nie potrzebowałem nawet dwóch dni, żeby na poziomie Normal poznać zakończenie intrygującej historii i odblokować wszystkie możliwe bonusy. Z przyjemnością wrócę do gry przynajmniej jeszcze raz, ale głównie po to, żeby sprawdzić w akcji alternatywne kostiumy i popracować nad nowymi metodami gnębienia przeciwników. Oprócz krótkiego czasu zabawy Batman Begins jest zadziwiająco łatwy, przynajmniej dla człowieka, który między niszczeniem kolejnych gier Capcomu intensywnie romansuje z Kratosem. Ukończenie nowego Batmana nie jest żadnym powodem do dumy – zrobicie to sami dla siebie, głównie w celu dokładnego poznania scenariusza i samodzielnego uczestniczenia w najciekawszych momentach filmu.

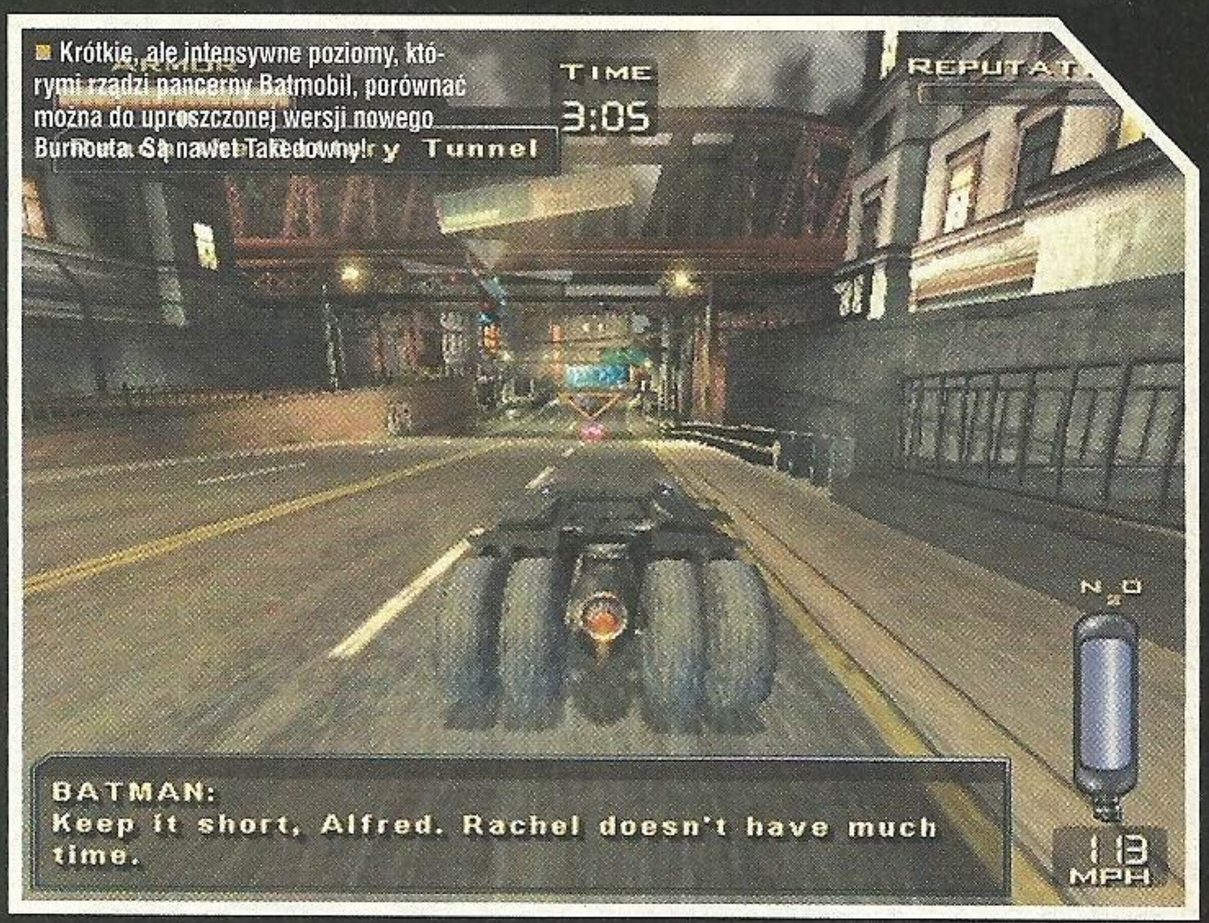
W tej grze nie sposób się zgubić, gdyż od początku do końca prowadzeni jesteśmy za rękę. Nawet, jeśli w trakcie zabawy pojawi się jakieś rozgałęzienie lub alternatywna ścieżka, to możecie być pewni, że tylko jedna z nich będzie tak naprawdę właściwa i szybko zostaniecie na nią naprowadzeni. Aby jeszcze bardziej ułatwić nam zabawę, nowy Batman tonie w podpowiedziach. Pojawiający się przy każdej okazji HUD samoczynnie namierza przedmioty i miejsca, które należy sprawdzić, bądź odwiedzić. Nie sposób, powtarzam, nie sposób w tej grze zabłądzić.

Trudność, a w zasadzie wyzwanie pojawia się jedynie w momentach, gdy na drodze bohatera wyrastają przeciwnicy. Gra, podobnie jak film stara się pokazać, że siła Batmana nie leży w jego mięśniach, ale w chytrości. Ludzie uważają go za demona, za pożeracza dusz i jakieś mściwe bóstwo, ale głównie dlatego, że nikt go tak naprawdę nie widział. W grze nie ma mowy, aby Batman przetrwał ostrzał z pistoletu, jego zadaniem jest jednak kombinowanie, aby do spotkań z bronią nie dochodziło w ogóle. Bardzo pomocny okazuje się radar na którym wyraźnie widać, który przeciwnik nosi przy sobie spluwę, a który nie. Uzbrojonych knypków należy atakować przez zaskoczenie i jako pierwszych, dzięki temu pozostali panowie nieco zwątpią i jeśli staną do walki, to kolana będą mieli jak z waty.

■ Ważną rolę podczas walk odgrywają wskaźniki reputacji i strachu. Wszystkie typy z założenia boją się Batmana, ale im większa ich niepewność, tym słabiej walczą. Ten zbir nie był specjalnie przesądny i walczył dzielnie. Aż padł.

- **Dobre:** Najlepsza gra z Batmanem w roli głównej, piękna oprawa, ogrom bonusów, ciekawa i potrzebna fanom zabawka!
- **Złe:** Krótka, łatwa i niezbyt wymagająca od hardcore'owców.
- **Brzydkie:** Dużo rzucających się w oczy uproszczeń, automatyczne podpowiedzi.





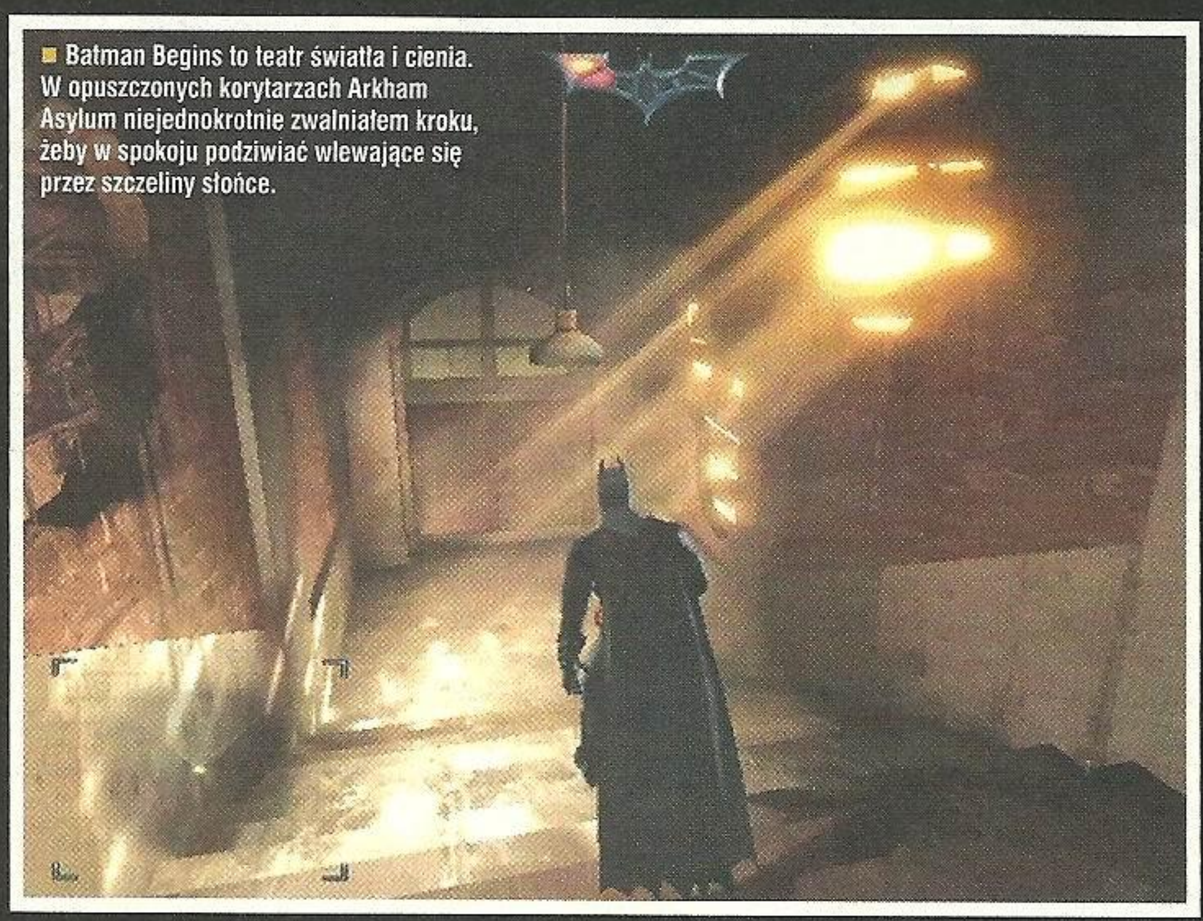
Krótkie, ale intensywne poziomy, którymi rządzi pancerny Batmobil, porównać można do uproszczonej wersji nowego Burnouta. Są nawet Takedowny!

Pozbywanie się uzbrojonych frajerów to jedna z najefektowniejszych rzeczy w tej grze, a akcję przeprowadza się dziecinnie prosto. Wisząc na rurze wystarczy poczekać, aż pan z uzi przejdzie pod Batmanem i w odpowiednim momencie wdusić przycisk. Podczas krótkiej animacji zabójca zorientuje się, że za jego plecami dosłownie znikąd pojawił się dwumetrowy nietoperz, ale wówczas będzie już za późno. Innym sposobem jest podkradnięcie się do delikwenta od tyłu. I szkoda tylko, że tych akcji jest tak mało.

W wielu pomieszczeniach zalegają pojemniki z gazem, niestabilne konstrukcje z drewna, uszkodzone kable wysokiego napięcia i temu podobne atrakcje, więc celny rzut Batarangiem niejednokrotnie okaże się bardziej śmiercionośny, niż sama walka.

Po pewnym czasie gra robi się bardzo intuicyjna – jeśli w pomieszczeniu jest kilku uzbrojonych zabójców, to w pierwszej kolejności należy rozejrzeć się za obluzowanym stropem nad ich głowami, sprawdzić wytrzymałość podogi itd., a dopiero na drugim miejscu iść na konfrontację. Cokolwiek byście jednak nie robili, walki zbiorowe z udziałem Batmana są nieuniknione. Kiedy oczyścicie już pole z pistoletów, mroczny rycerz wbije się w środek pięcio- lub sześcioosobowej grupy bandziorów i ostatecznie zacznie robić z nią porządek. System walki, podobnie jak cała gra, jest prosty i widowiskowy. Do wypłacania przeciwnikom ciosów potrzebne są jedynie dwa przyciski – pięść i kopniak. Oprócz nich przydaje się jeszcze blok i rzucanie wrednymi oślepiaczami. Sprawę ułatwia fakt, że podczas walki w przeciwnikach narasta przerażenie, a informuje o nim specjalny ciśnieniomierz.

Kiedy stan wroga bliski będzie zawałowemu, padnie na ziemię skamląc o przebaczenie. Niektórych łotrów można w takich momentach przesłuchać, innych obić, a jeszcze innych (niestety, niewielu...) wystraszyć na śmierć. Uwielbiałem te krótkie, reżyserowane sceny, podczas których przerażony typ, zamiast Batmana widział przerażającego demona. Cudo.



Batman Begins to teatr światła i cienia. W opuszczonych korytarzach Arkham Asylum niejednokrotnie zwalniałem kroku, żeby w spokoju podziwiać wlewające się przez szczeliny słońce.

Oprócz walk i skradania, Batman Begins przypomina mi platformówkę tpp – taką, której bohater wspina się na budynki, zwisa na rękach z rur, zjeżdża po linach i pełza szybami wentylacyjnymi. O jego zdrowie dbają znalezione apteczki, a o przewagę w walce – granaty dymne i oślepiające. Bardzo podobał mi się płaszcz Batmana, który po rozpostarciu sprawiał, że mój pupilek lądował wolno i majestatycznie. Akcja wygląda na tyle fajnie, że często jej nadużywałem.

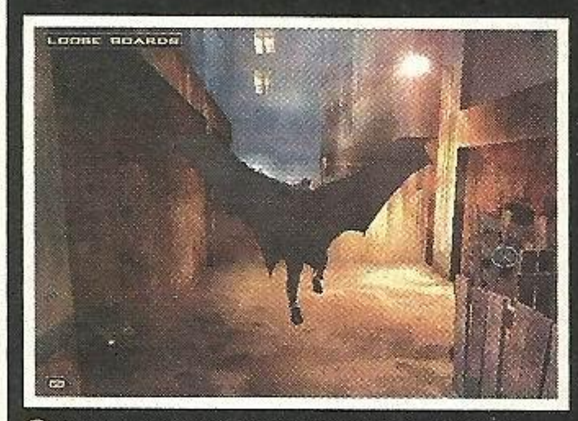
Chcę więcej!

Batman Begins zarobiłby nawet dziewiątkę, gdyby był przynajmniej trzykrotnie dłuższy. Ale nie jest. Stos filmowych dodatków, nowe kostiumy i przerzucanie pokonanych czarnych charakterów do specjalnej Galerii Strachu na pewno spodoba się fanom, ale nigdy nie zastąpi obciętych godzin zabawy. Zamiast sztucznego prowadzenia za rękę wolałbym zabawę utrzymaną w konwencji GTA lub drugiego Spidermana, gdzie oprócz gry było też zwiedzanie i masa pobocznych questów. Tym bardziej, że Batman Begins jest naprawdę śliczny i aż przykro mi się robi, że nie mogę wyjechać Batmobilem na ulice Gotham City. Co więcej, Begins nie jest grą, która chowa w sobie coś dla wytrwałych. Nie ma zbieractwa, szukania sekretów, czy pakowania statystyk. Wszystko, co należy robić, to pędzić przed siebie i hamować jedynie podczas walk.

Żałuję też, że dłuższe przesłuchiwanie świadków nie prowadzi do odkrycia ciekawostek dla graczy hardcore'owych, a sama gra toczy się po z góry zaplanowanej ścieżce. Niemniej, bardzo miło wspominam sesję z Batman Begins i pomimo, że gra zdradziła mi całą fabułę nadchodzącego filmu myślę, że przypadnie Wam do gustu. Wielbicielom Mrocznego Rycerza nawet bardzo. Matt ■ ■

NAJLEPSZE AKCJE

Zbyt wielu uzbrojonych przeciwników? Wystarczy celny rzut Batarangiem w łatwopalny materiał, a panowie momentalnie zaczną myśleć nad swoim bezpieczeństwem.



Jedna z najfajniejszych filmowych akcji Batmana znalazła się również w grze. Majestatyczne opadanie na szeroko rozpiętym płaszczu jest pożyteczne i bardzo widowiskowe.

Przerażony przeciwnik na dwie sekundy przed nokautem nie widzi już Batmana, a jedynie demoniczną legendę, o której tyle się wszędzie mówi. Oryginalny pomysł.

BATTIMER

Grafika nie przestaje zachwycać, choć nie umiem jeszcze dobrze walczyć. Nadal więcej chodzę i rozglądam się wokół, zamiast gnać przed siebie.

Mam za sobą jedną trzecią gry. Znam ninjitsu, wiem, jak zmusić otoczenie, aby działało na moją korzyść, poznałem też koleje przemiany Bruce'a w Batmana.

Sprawa powoli zbliża się do końca. Jeździłem już Batmobilem, poznałem prawdziwą tożsamość wroga, a film nie ma już przede mną tajemnic. Niestety.

PS2 | Xbox | GCN — Śliczna i grywalna. Tylko czemu taka krótka, hę?

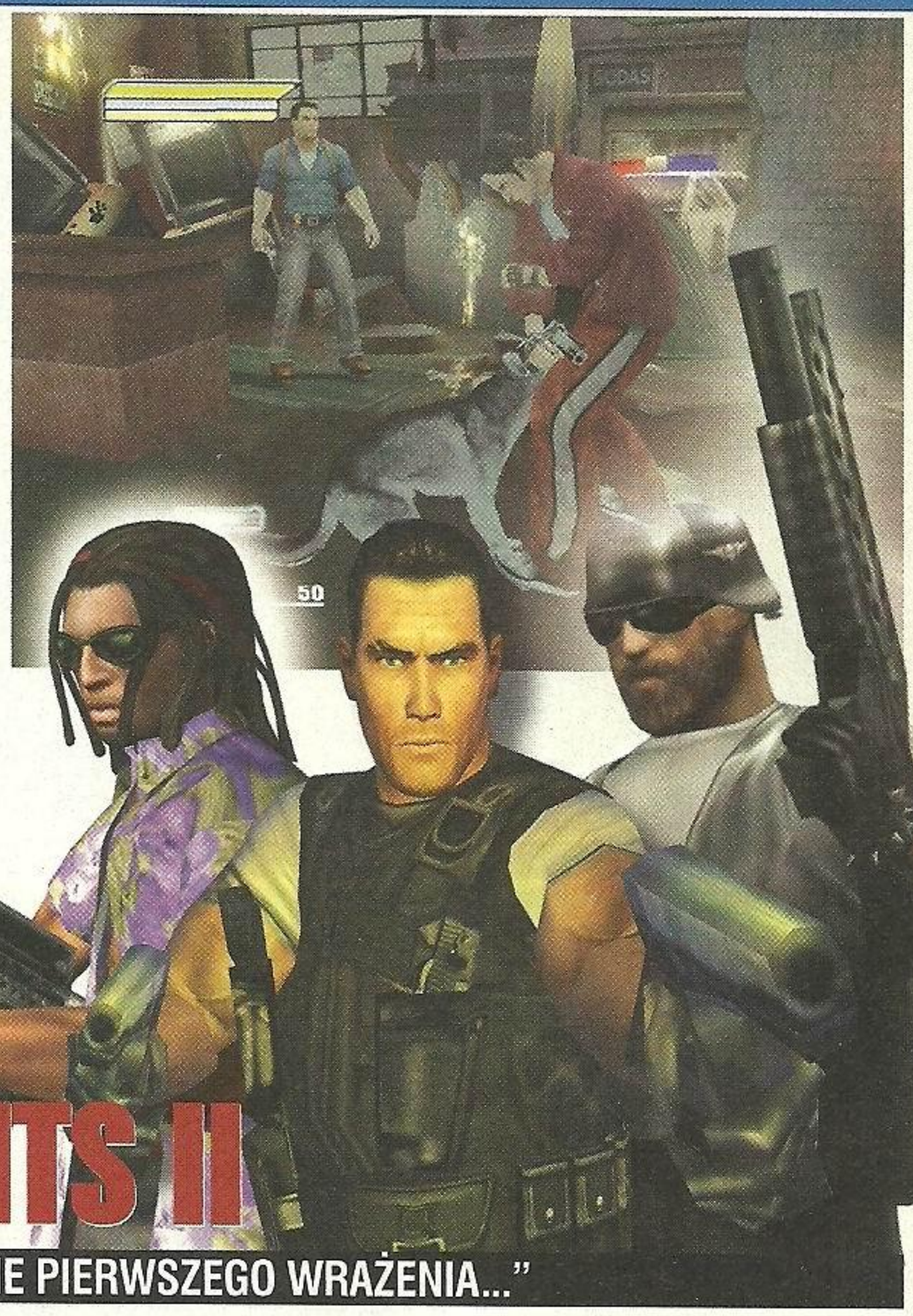
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Eurocom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

7.0

- **Dobre:** Humor, czasami tak żenujący, że aż nie można się nie śmiać.
- **Złe:** Zabawa szybko staje się schematyczna, poziomy są mało zróżnicowane.
- **Brzydkie:** Inteligencja przeciwników. Mogliby być bardziej wymagający.



DEAD TO RIGHTS II

„GDYBYM OCENIAŁ GRY NA PODSTAWIE PIERWSZEGO WRAŻENIA...”

Pamiętacie recenzję Dead to Rights z czterdziestego szóstego numeru N+? Gulash pisał wtedy, że omal nie odłożył gry na półkę, po tym, jak po raz pierwszy ujrzał ją w akcji. Podobnie było ze mną – zobaczyłem początek drugiej części i zacząłem się zastanawiać, co takiego zrobiłem, że dostałem kolejnego w tym miesiącu crapa. Na szczęście szybko przekonałem się do nowych przygód Jacka Slate'a, choć od razu muszę dodać, że tym razem historia się nie powtórzyła i druga część „Max Payne według Namco” nie zrobiła na mnie takiego wrażenia, jak jedynka na Gulashu.

Zapewne dlatego, że już po kilku godzinach zabawy czuć, że ma się do czynienia nie z pełnoprawnym sequelem, a z mission packiem. Na dodatek w wielu miejscach okrojonym i spłyconym w stosunku do „jedynki”. Weźmy dla przykładu motywy działania bohatera. Poprzednio Jack dał się ponieść żądzy zemsty na mordercach ojca, co w pewien sposób upodabniało go do Punishera. Przyznacie, że kierowanie taką postacią i obserwowanie rozwoju wypadków naprawdę maksymalnie wciąga. Teraz jednak bohater po prostu próbuje odbić z rąk badassów pewnego sędziego, z którym kumplował się papa Slate, co tak naprawdę jest pretekstem do radosnej rzezi. Oczywiście to tylko moje odczucia, ale musicie wiedzieć, że nie śledziłem fabuły z wypiekami na twarzy. Z drugiej strony należałoby wziąć pod uwagę fakt, że zmienił się klimat gry. Autorzy zrobili odważny krok w stronę kiczowatego humoru, czasami tak żenującego i absurdalnego, że aż ciężko się nie śmiać.

Slate jest gościem, który niczego się nie boi i zamiast po cichu zakradać się na teren wroga, po prostu pakuje się do środka swoim samochodem, taranując bramę i strażników, albo zatrzymując się na ścianie po skasowaniu kilku drogich furek i motorów. Co powiecie na scenkę, w której Jack wchodzi do pokoju, a wyjście zagradza mu pięciu oprychów? Chłopaki cieszą się, że w końcu dopadli bohatera, a ten ze stoickim spokojem mówi, że za chwilę ich wszystkich zabije. Kolejna scenka pokazuje jednego gościa uciekającego z pokoju i Slate'a stojącego nad zmasakrowanymi ciałami. Po prostu bomba. Nie wspominam już o tym, że obijając pewnego zbira Jack nazywa go Zedem, a gdy ten pyta się kto to jest Zed, Slate wypowiada znaną z *Pulp Fiction* kwestię „Zed's dead babe, Zed's dead” i z uśmiechem na twarzy sprzedaje potężny cios pozbawiający przeciwnika przytomności.

Fajnie, wiemy już, że fabuła jest cieniutka jak wokal Mandaryny, i że trochę ratuje sytuację kiczowaty humor. To jednak nie wyjaśnia dlaczego uważam **Dead to Rights II** za mission pack, a nie pełnoprawną kontynuację. W pierwszej części zabawa polegała na tym, że biegało się Jackiem i strzelało z rozmaitych broni do wylewających się zewsząd bandziorów. Przy okazji korzystając z możliwości chwilowego spowolnienia czasu, a także z usług psa Shadowa, który chętnie zagryzał kolejnych przeciwników. Od czasu do czasu trzeba było przejść poziom bez broni, sprawdzając pięściami i nogami twardość kości wrogów, a czasem należało się uporać z jakąś upierdliwą mini grą. Z tych ostatnich zrezygnowano, a jedyne, co zmieniło się w samej rozgrywce, to możliwość wykorzystania psa nie tylko do walki, ale też przynoszenia leżącej bezpańsko broni. Dalej wydarzenia obserwuje się z perspektywy trzeciej osoby, wciąż prawym spustem lokuje się na przeciwniku, po raz kolejny dłuższe przytrzymanie przycisku odpowiedzialnego za skok odpala bullet time. Można też spróbować kogoś złapać i posłużyć się nim jako żywą tarczą. To wszystko było już w jedynce. Jest i tutaj, praktycznie niezmienione.

Tyle tylko, że zabawa stała się łatwa. Owszem, można wybrać poziom trudności, ale tym razem da się przejść kolejne poziomy „na wariata”. Wiele razy otrzymałem strzał z bliska i jakoś specjalnie się to nie odbiło na zdrowiu Jacka. Przeciwnicy słabo mierzą, a prócz tego są strasznie głupi. Przypisani do konkretnych miejsc nawet nie mają ochoty trochę pogonić bohatera. Jak miałem mało energii do akcji wkraczał Shadow i powoli, ale sukcesywnie zagryzał kolejnych oprychów. Co prawda czasem pies traci orientację i nie wie gdzie ma biec, ale nie zdarza się to zbyt często. Trzeba jednak pamiętać, że korzystanie z jego usług pożera pasek odpowiedzialny za spowolnienie czasu, ale to właściwie wszystko na co trzeba zwracać uwagę. Aha, przeciwnicy z niewiadomych powodów nie strzelają do Cienia.

To wszystko sprawia, że rozgrywka nie jest trudna i najczęściej jak już się zginie to przez przypadek, dlatego, że prze się przed siebie byle szybciej skończyć poziom, albo dlatego, że samo strzelanie staje się po pewnym czasie nudne i aż się chce coraz częściej rzucać w tłum i odpalając bullet time radośnie wszystkich wykosić. Tak, zabawa staje się dość szybko schematyczna i przestaje sprawiać radochę, przez co dosłownie na siłę szuka się akcji.

W kwestii oprawy **Dead to Rights II** niczym specjalnym nie urzeka, prócz wybuchów (szczególnie, gdy odpali się bullet time) i bloomu, ale powiedzcie sami, ile można cieszyć się efektem rozmycia obrazu? Jasne, tekstury są ładne, wyraźne, ale kolejne pomieszczenia wyglądają bardzo podobnie i są strasznie puste. Na dodatek ktoś w Namco pomyślał, że nie powinno zabraknąć backtrackingu i teraz biega się po tych samych miejscach dwukrotnie. Przeciwnicy też mogliby być bardziej zróżnicowani, nie mówiąc już o tym, że ich ruchy są przeraźliwie sztywne. Jack też jest strasznym klockiem i po prostu ciężko nie parsknąć śmiechem widząc jak rzuca się przed siebie z wyciągniętą bronią, poczym ciężko pada na pysk. Głosy aktorów są lipne, a muzyka niby wpasowuje się w klimat, ale wydawało mi się, że w kółko leci ten sam motyw, co strasznie mnie wkurzało.

Krótko mówiąc, jest to wesoły tytuł, ale już nie tak wciągający, jak część pierwsza. Nic specjalnego. Można wypożyczyć.

Mielu ■ ■

PS2 | Xbox | PC — Za mało zmian, za mało powera.

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Namco Hometek
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.

5.9

ALIEN HOMINID

DWÓCH GOŚCI, PIĘĆSET DOLCÓW I MACROMEDIA FLASH

Alien Hominid był już mocnym brandem zanim jeszcze trafił na konsole. Wypuszczona w 2002 roku w czeluście internetu przez kilku amatorów gierka (nie lubię tego określenia, bo jest nieco lekceważące, ale do tamtej pozycji pasuje idealnie) we flashu spodobała się na tyle, że do dziś ściągnęło ją ponad sześć milionów graczy. Sami przyznacie, że to kapitalny wynik i, jak już wspomniałem, świetna podstawa mocnego brandu. Na stronie gry autorzy sprzedają koszulki i jakieś inne gadżety z uśmiechniętym alienem i niech im to wyjdzie na zdrowie, bo ten shooter ma wszelkie predyspozycje do tego, by stać się kultową pozycją. Oczywiście najbardziej działająca na nas, wzrokowców, jest stylistyka, w jakiej utrzymana jest ta produkcja – prześmieszne, powykrzywiane rysunki przywodzące na myśl krzyżówkę South Parku z Johnny'm Bravo, misterna ręczna animacja, tryskający na wszystkie strony humor sytuacyjny. To żywy komiks, a do tego przyjemny w odbiorze.

Latający spodek naszego bohatera ląduje przymusowo na Ziemi i zostaje zawinięty przez agentów FBI do Strefy 51. Nasz bohater, żółta pokraka, chce go po prostu odzyskać i wyrwać się z tej podłej planety. Giwera w łapy i naprzód, a raczej w prawo, naparzając do wszystkiego, co się rusza. Agenci mają maszyny latające i jeżdżące, współpracują z nimi przedziwne glutopodobne bloby, wielke roboty, alieni-konfidenci i masa innych atrakcji. Nasz bohater ma tylko siebie i grubego dzieciaka podrzucającego czasem użyteczny sprzęt. Oprócz biegania i naparzania można przeturlać się po ziemi, odgryzać głowy agentów, a także przyklejać się do ziemi i podkradać.

Zabawa jest po prostu świetna, AH ma rewelacyjny design leveli, przeciwników i bossów. Szesnaście poziomów to nie tylko popylanie na żółtych odnóżach, ale także korzystanie ze wszelkiego rodzaju wehikułów; samochody, mechy, a nawet odzyskany (na chwilę) własny statek. Rozwałka jest trudna, bardzo trudna i pozwala na zabawę we dwie osoby. Kilka prostych, ale niesamowicie klimatycznych mini gier uprzyjemnia rozwałkę.

Design jest wszystkim, ale prosta technologia spełnia swoje zadanie. Animacja czasem przytnie, ale nie na tyle, by irytować; poza tym praktycznie nie mam zastrzeżeń. Fachowe dźwięki z doskonałą, wkręcającą muzyką pomagają wczuć się w ten chory klimat.

Warto przyjrzeć się grze także z innej strony. W gruncie rzeczy to przecież niskobudżetowa pozycja, opracowana może nie tyle przez amatorów, ale raczej przez mały zespół za niewielkie pieniądze. W obliczu rozpędzającej się powoli kolejnej generacji maszyn będziemy mieć takich gier coraz więcej, bo najlepsze zespoły koderskie skupią się na programowaniu next-genów. Alien Hominid jest doskonałym przykładem na to, że nie trzeba za każdym razem rewolucjonizować gatunku, a pomysł w połączeniu z odpowiednim designem i podstawowymi umiejętnościami kodowania w zupełności wystarczy, by stworzyć dobrą i wciągającą grę.

Niestety – w Stanach Hominid kosztuje 30 dolarów, a w Europie nawet drożej, bo około 35 euro, więc nie jest to już tak atrakcyjna oferta. Niemniej jednak, jest to pozycja zdecydowanie warta uwagi fanów dobrych strzelanin w oczekiwaniu na kolejny pakiet Metal Slugów.

Gulash ■ ■

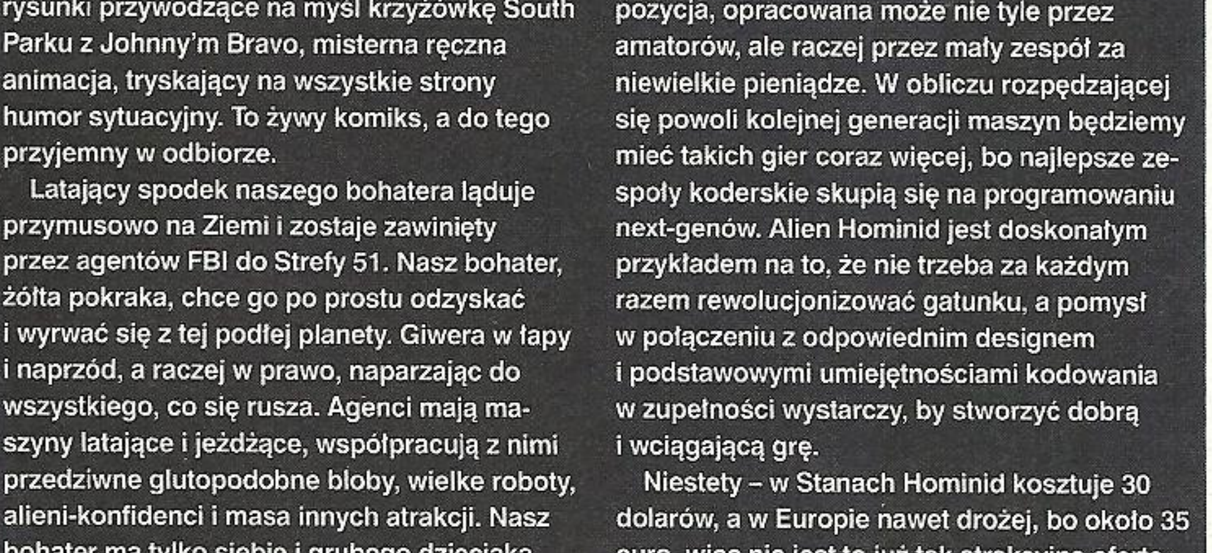
PS2 | Xbox | GCN — Więcej takich gier. Proszę. I taniej, kurka.

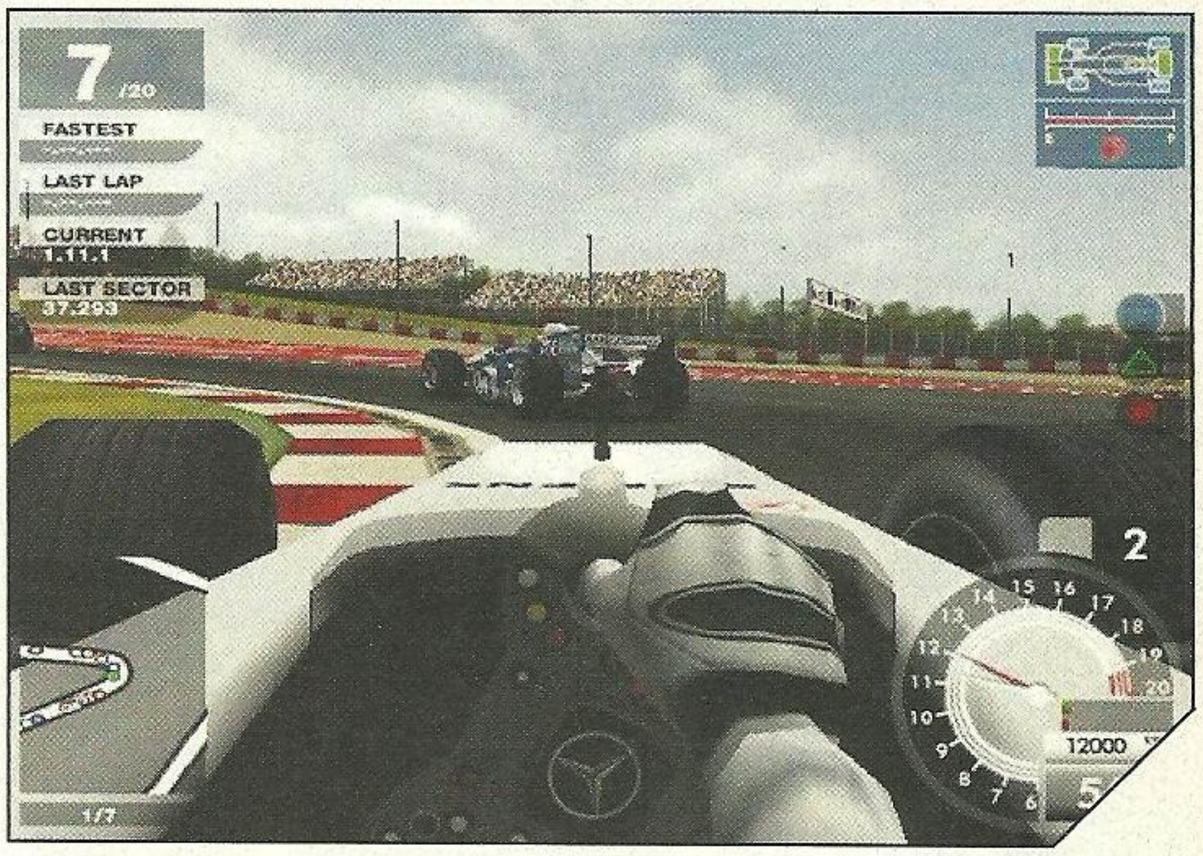
- **Wydawca:** Zoo
- **Producent:** The Behemoth
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.

7.0





FORMULA ONE 2005

SCHUMI W KOŃCU ZACZĄŁ PRZEGRYWAĆ...

Sony wykupiło na wyłączność prawa do robienia gier na licencji Formuły 1 i naprawdę postarało się przygotować grę, która zadowoli wszystkich fanów tego sportu.

Bodajże najważniejszą zmianą w **Formula One 2005** jest dodanie trybu online, ale tak prawdę mówiąc, to w przypadku gier na PlayStation 2 ma on raczej drugorzędne znaczenie, ze względu na brak rozwiniętej sieci serwerów pozwalających grać z każdego zakątka Europy bez obawy o lagi. Tryb online sprawdzę, gdy dostanę w swoje ręce wersję, w której będzie możliwość połączenia się z siecią – wersja review od Sony była jej niestety pozbawiona. Na szczęście nie zabrakło innych usprawnień, które znacznie podnoszą wartość tej gry.

Przede wszystkim **Formula One 2005** jest bardzo przystępna dla początkujących. Nawet za bardzo przystępna – otóż przy włączonych wszystkich ułatwieniach jedynym zadaniem gracza jest wciskanie gazu do dechy i naprowadzanie samochodu w zakręty. Naprowadzanie, czyli wychylenie analoga w odpowiednim kierunku, resztę wykonuje za nas gra. Podobnie jest z hamowaniem – bolid automatycznie zwalnia do optymalnej prędkości przed każdym zakrętem. W ten sposób można dość łatwo nauczyć się tras oraz momentów, w których trzeba odpuścić gaz. Także dzięki linii sugerującej idealny tor jazdy, która cały czas wyświetlona jest na powierzchni trasy. Fajne jest to, że każdy z elementów można wyłączyć selektywnie i na przykład – zostawić sobie ułatwione hamowanie, ale wyłączyć pomoc przy skręcaniu – w ten sposób gracz stopniowo uczy się panowania nad bolidem.

Oczywiście twardziele i mistrzowie kierownicy (a raczej analoga, hehe) nie pójdą na łatwiznę i od razu wyłączą wszystko, co ułatwia jazdę. Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa walka z rozpędzonym pojazdem. Walka, którą na padzie dość łatwo przegrać – dual jest zdecydowanie za mało czułym urządzeniem, szczególnie jeżeli idzie o delikatne dodawanie gazu i drobne korekty toru jazdy. Dopiero na kierownicy można zacząć wykręcać naprawdę dobre czasy.

Oprócz sterowania i opcji ułatwiających/utrudniających jazdę największą zaletą **Formula One 2005** jest grafika – naprawdę ciężko uwierzyć, że ta gra ukazała się na PlayStation 2. Stałe pięćdziesiąt klatek na sekundę, bardzo ładne tekstury asfaltu, solidnie wyglądające otoczenie i prześliczne bolidy od góry do dołu oblepione reklamami sponsorów. Oczywiście tych prawdziwych, bo, jak na grę na licencji przystało, **Formula One 2005** daje nam do rąk kierownice bolidów wszystkich zespołów ścigających się w wielkim cyrku Grand Prix. A także możliwość wcielenia się w każdego z kilkudziesięciu kierowców. Nie można też zapomnieć o torach, na których przyjdzie nam się ścigać – są tu wszystkie i każdy z nich jest perfekcyjnie odwzorowany. Ba, jest nawet lepiej – gracze wypróbują w akcji nowy tor w Formule 1 zanim jeszcze odbędą się na nim tegoroczne zawody. Mowa oczywiście o torze, na którym odbędzie się w sierpniu Grand Prix Turcji – Istanbul Speedpark.

Fajnym dodatkiem jest interaktywny pit-stop – odbywa się on na zasadzie mini gierki – wjeżdżamy do pit-stopu i nad poszczególnymi mechanikami zaczynają się pojawiać symbole znane z pada. Oczywiście oznaczony przycisk trzeba jak najszybciej wcisnąć, aby przyspieszyć pracę mechanika. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze czas postoju będzie wyjątkowo krótki. Jeżeli się pomylimy – postoimy sobie dłużej.

Formula One 2005 to naprawdę kawał świetnej gry, którą każdy szanujący się fan tego sportu powinien mieć w swej kolekcji. Ładna, szybka, wymagająca, dopasiona dodatkami, przyzwoitą karierą oraz opcją online.

Marcellus ■ ■

A oto linia idealnego toru jazdy w pełnej krasie.

PS2 — ...ale Formula One ma się świetnie.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Studio Liverpool
- **Liczba graczy:** 1-2 (?)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: MC8MB, DS2, Progressive Scan, NA, kierownica

8.2

KILLER 7

GADAJĄCA GŁOWA W SUSZARCE, BEŁKOCZĄCE DUCHY SŁUŻĄCE RADĄ, TOCZĄCE SIĘ WYBUCHOWE KULE MIĘSA, MARTWI JAPOŃCZYCY RZUCAJĄCY MÓZGAMI... NAPRAWDĘ STĘSKNIŁEM SIĘ ZA SILENT H...

O, przepraszam. Zdaje się, że trochę się zagalopowałem. Jest to spowodowane tym, że nie mogę pozbyć się myśli, że osoby odpowiedzialne za Killer 7 spokojnie mogłyby zabrać się do prac nad kolejną częścią Cichego Wzgórza. Fakt, ciężko obie gry ze sobą pomylić, ale to właśnie w przygodach najgroźniejszego zabójcy świata znalazłem mnóstwo patentów nadających się idealnie właśnie do Silent Hilla. Bo czy jest bardziej „naturalne" miejsce dla wspomnianej przed chwilą odciętej głowy tajemniczej postaci (ciężko wyczuć, jakiej płci), która opowiada o tym, iż do tego stopnia nie lubiła chodzić do szkoły, że wyskoczyła z okna? A zapewniam, że tego rodzaju dziwactw jest w grze znacznie więcej niż przecinków w poprzednim zdaniu.

Pod jeszcze jednym względem Killer 7 kojarzy mi się z Silent Hill – kompletnie nie wiadomo o co biega. To znaczy jest wyraźnie określony cel i główny zły, ale właściwie to wszystko, co jest jasne i w miarę zrozumiałe. Nie ma co liczyć na to, że ktoś wytłumaczy zdezorientowanemu graczowi jakim cudem Harman może się zmienić w siedem innych postaci. Ani dlaczego jedno z jego wcieleń – Garcian – może stać obok i z nim rozmawiać. Powiedzenie „wyjdę z siebie i stanę obok" nabiera w tej grze zupełnie nowego znaczenia.

Dobrze, może chociaż w skrócie powiem, o co w ogóle chodzi. Jest organizacja terrorystyczna zagrażająca światu, a jej szef to niejaki Kun Lan, potrafiący zamieniać ludzi w dziwne stwory. Najprościej je opisać jako żywe bomby, wybuchające przy kontakcie z ofiarą. No i tak się akurat składa, że jedyną nadzieją ludzkości jest Harman Smith, wiekowy już pan będący tak naprawdę najniebezpieczniejszym płatnym zabójcą świata. I przy okazji przyjacielem Kun Lana. W interesie nie ma miejsca na sentymenty i panowie zmuszeni są ze sobą walczyć. Brzmi dość standardowo, ale w międzyczasie pojawia się jeszcze wątek polityczny – w stronę Japonii zmierzają rakiety, a Amerykanie zastanawiają się czy powinni pomóc. Wmieszany jest w to oczywiście Kun Lan, a gdzieś tam po drodze pojawią się też żywe trupy pewnych panów, którym ktoś rozwalił głowy strzałem z rewolweru. Łatwo jest się w tym wszystkim pogubić, przez co grę przechodzi się będąc trochę zdezorientowanym. Ale nikt nie mówił, że Killer 7 należy do gier, których twórcy chcą, aby wszystko zostało podane na tacy. Podlane lekkostrawnym sosikiem.

Postacie zmarłych potrafią doprowadzić do szału swoim niezrozumiałym bełkotem. Jeśli jednak spodoba Wam się to bulgotanie, być może podobnie jak ja wkręcicie się w wyłapywanie konkretnych słów. Fajna zabawa.

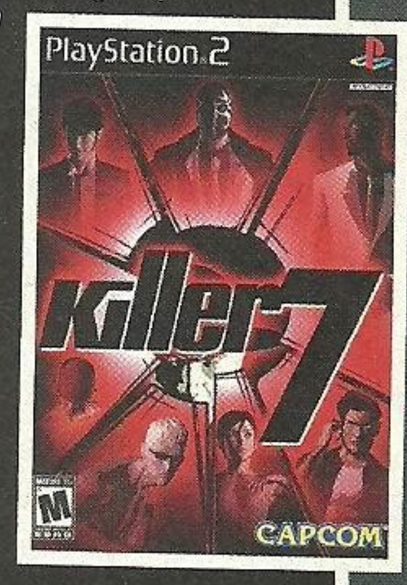
Panzer Killer, Killer Turismo, Killerzone, Tomb Killer?

Jeśli jednak przyjrzeć się Killer 7 tylko od technicznej strony, można nazwać ją zwyczajną strzelanką. Podczas chodzenia akcja ukazana jest z perspektywy trzeciej osoby, a żeby oddać strzał należy się przełączyć na widok z oczu bohatera. Wtedy też, niczym Snake w MGS, postać zapuszcza korzenie i nie może wykonać kroku nawet na milimetr. Czyli, jak jest się zmuszonym do nawiania przed jakimś przeciwnikiem, to trzeba przeskoczyć w tryb tpp... i wcisnąć przycisk odpowiedzialny za ruch. Jak w rasowej samochodówce iksem dodaje się gazu (czyli idzie). Trójkąt natomiast pozwala obrócić się o sto osiemdziesiąt stopni. Ogólnie wygląda to trochę tak, jakby postać poruszała się na szynach. Od czasu do czasu, w miejscu przewidzianym przez twórców gry, można wybrać stronę, w którą chce się iść. Może brzmi to dziwnie, ale już po krótkim treningu można się przyzwyczaić do tego niebanalnego sterowania.

Teraz tak. Za Killer 7, jako strzelanką, nie stoi niby zbyt wiele argumentów pozwalających uznać ją za specjalnie wciągającą. Ale taka właśnie jest ta gra. Zabawa wygląda mniej więcej w ten sposób, że wchodzi się do pomieszczenia, robi kilka kroków naprzód aż do momentu, gdy usłyszy się śmiech. Przeciwnicy są niewidzialni i tylko dzięki temu, że są wesołkami i nie umieją siedzieć cicho, można dowiedzieć się o ich obecności. No więc, gdy usłyszy się śmiech trzeba się zatrzymać, przeskoczyć w tryb fpp i zeskanować teren. Wtedy na ekranie pojawią się przeciwnicy, a przy okazji także ich słaby punkt, w który warto strzelać. I tyle. Nie ma tu ani strafe'owania, ani skakania. W ten sposób bliżej Killer 7 do wspomnianego MGSa niż jakiejkolwiek innej gry fpp. I to wystarczy, by się dobrze bawić.

Dowcipnisie są trochę podobni do zombiaków. Wszyscy kiedyś byli ludźmi, a teraz są martwymi wesołkami wybuchającymi przy kontakcie z bohaterem. Nie mogą się też pochwalić specjalnie wyszukaną inteligencją – bezmyślnie prą przed siebie w samobójczym ataku, nie

Master! We're in a tight spot!



Zastanawiam się czy twórcy gry mieli jakąś wizję, czy może doszli do wniosku, że wezmą różne, zarówno normalne jak i pochrzanione patenty, zmieszają ze sobą i zobaczą, co z tego wyjdzie. No bo co mam myśleć o służącym pomocą, zawieszonym na linie Iwazaru? Gość wygląda jakby wciśnięto go w czerwony, lateksowy kostium. Nie wiem jak to się fachowo nazywa, ale takie wdzianka noszą ulegli panowie, nad którymi znęcają się tak zwane dominy. Wiecie, chodzi mi o tych wesołków, którzy wmawiają sobie, że fajnie jest być psem, a uderzenie biczem jest podniecające.

Inny martwy koleżka pojawia się w różnych miejscach i raz ma pretensje, że bohater przeszkadza mu w smażeniu jakiejś potrawy, a innym razem wisi sobie do góry nogami na gałęzi odziany w koszulkę z napisem „Good Shape". Ale i tak nic nie pobije uciętej głowy z suszarki i jej tekstu: „Pochmurny dzień mamy. Nie nadaje się na wywieszanie prania".

Klimat gry buduje też dziwaczna muzyka – brzdęki, trzaski i piski wzbudzają niepokój. A po chwili odpala się radosna, szybka muzyka. Czemu? Po co? Pytania w przypadku tej gry nie są wskazane.

Dalej mamy jeszcze walki z midbossami w pokojach, do których dostępu pilnuje tajemniczy „kasjer". Gość wygląda jakby w okienku na jakiejś poczcie siedział. Bez specjalnej opłaty nie przepuści dalej.

Dziwaczne? I to jak. Tylko czemu nikt mi wcześniej nie powiedział, że aż tak bardzo? To nie był dobry pomysł porywać się na recenzowanie Killer 7. Było się skupić na crapach...

- **Dobre:** Ośmiu bohaterów, pokręcony klimat, niebanalna oprawa, dość szybka akcja jak na grę z takim sterowaniem.
- **Złe:** Bieganie Garcianem po ciała zabitych jest nieciekawe i sztucznie wydłuża zabawę.
- **Brzydkie:** Mocno szarpiąca animacja. I paskudnie wyglądające loadingi, po których bolą oczy.

zwracając uwagi na ostrzał, więc nie ma z nimi specjalnie wiele roboty. Oczywiście do czasu, kiedy mają znaczną przewagę liczebną. Zdarzają się też takie odmiany Smile'ów, które da się wykończyć tylko w określony sposób. Ogólnie jednak nie jest zbyt trudno, ale trzeba pamiętać o tym, że co jakiś czas trzeba przeładować broń, co oczywiście chwilkę trwa.

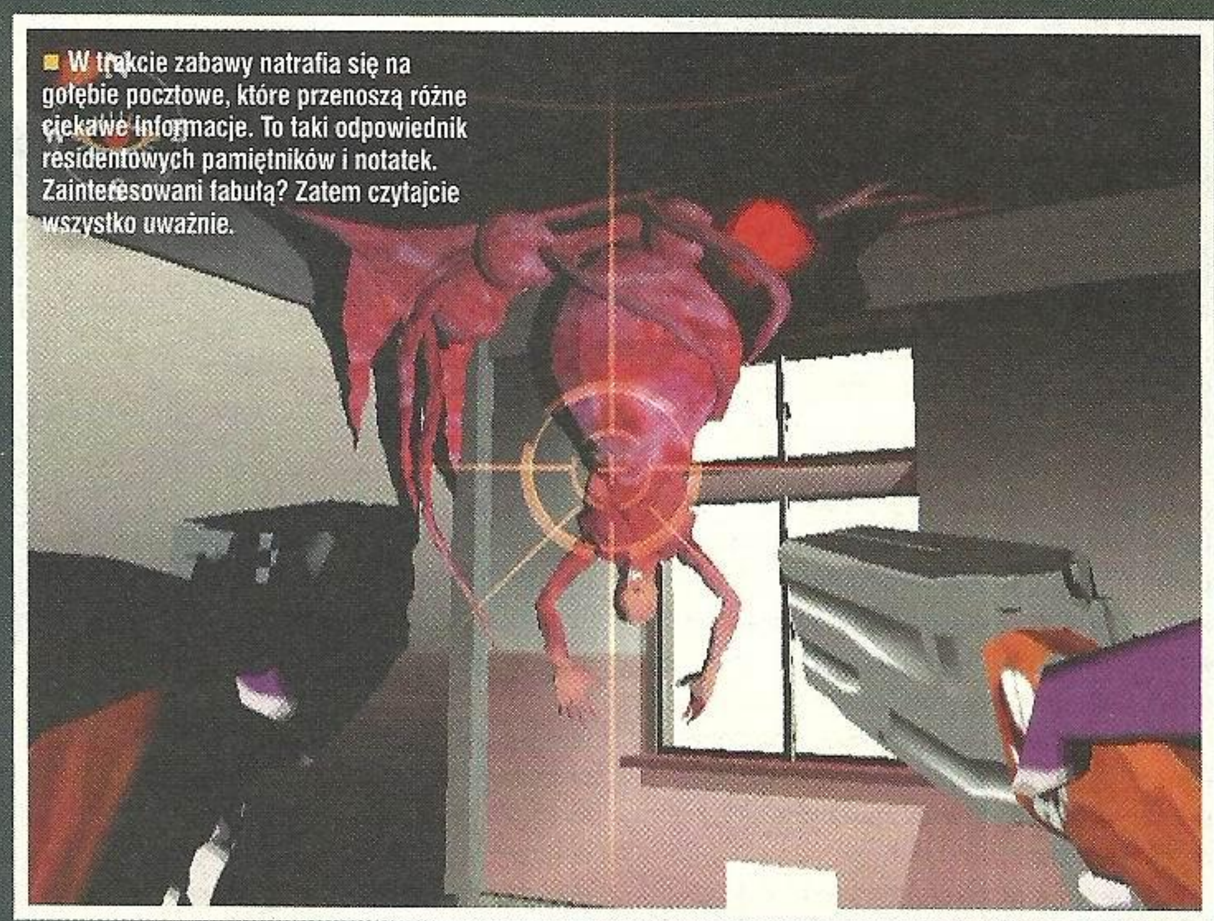
Jednak nie samym strzelaniem Killer 7 stoi. Ciężko wymagać od twórców Residenta żeby zapomnieli o swoich korzeniach, więc nikogo nie powinno zdziwić to, że trzeba rozwiązywać proste zagadki, nierzadko korzystając z dziwnych przedmiotów. Na szczęście nie ma tu bram otwieranych medalionami. Czasem żeby pchnąć akcję trzeba wcielić się w konkretną postać i skorzystać z jej specjalnej zdolności. Na przykład Kevin stając się niewidzialnym może oszukać laserowy czujnik, który normalnie wykryłby pozostałych Smithów. Jeśli ktoś miałby problem z doborem odpowiedniej postaci może zerknąć na mapę – czarno na białym pokazane jest, kto powinien w danym miejscu użyć swoich zdolności.

■ W pokoju Harmana można uzyskać dostęp do uśpionych wcieleń, a także czasem zapisać stan gry. Ale to już zależy od tego, na jakie wcielenie sekretarki natrafimy – miłą służącą, czy wulgarnego, olewającego nas wampa.

Siedmiu wspaniałych

Harman jest najlepszy w swym fachu, głównie za sprawą swoich siedmiu morderczych osobowości, z których każda posiada własne ciało. Mało tego, mają nawet własną historię życia. Kompletnie jest to dla mnie niezrozumiałe, ale taki Mask de Smith był wrestlerem, a Coyote wychowywał się na ulicy. W każdym razie wszystkie postacie różnią się między sobą, i to dość znacznie. Pomijając już kwestię wyglądu, każda ma sobie tylko właściwe zdolności i posługuje się tylko jednym (!) typem broni. Na przykład Coyote jest świetnym złodziejem, ale strzela z zaledwie jednego rewolweru i robi to dość wolno. Stanowi więc dość łatwy cel dla grupki przeciwników. Nie to, co mój faworyt Con. Niewidomy chłopak sprzedaje ostre, błyskawiczne serie z dwóch pistoletów trzymanych bokiem, co sprawia, że gra nim staje się lekka, łatwa i przyjemna. Mask de Smith za to sieje zniszczenie dwoma potężnymi granatnikami wymagającymi przeładowania po każdym strzale. Zmienia to w znacznym stopniu rozgrywkę i sprawia, że ciężko się nudzić, ale osobiście bardzo rzadko grałem kimś innym niż Con. Możliwe, że dlatego, iż sama przemiana trwa chwilę i jak dla mnie zbytnio zwalnia tempo zabawy. A poza tym Con wydaje mi się najbardziej wyluzowany, co widać po sposobie trzymania broni. Nie mówiąc o tym jak zmienia magazynki. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem.

Skoro już mowa o postaciach nie sposób nie wspomnieć o Garcianie, jedynym z siódemki bezpośrednio kontaktującym się z Harmanem. Czarnoskóry koleżka zajmuje się „sprzątaniem". Można nim grać tylko w momencie, gdy któraś z postaci padnie w walce. Wtedy Garcian wyrusza, by zabrać ciało pechowca (w postaci papierowej torebki). Później,



■ W trakcie zabawy natrafia się na gołębie pocztowe, które przenoszą różne ciekawe informacje. To taki odpowiednik residentowych pamiętników i notatek. Zainteresowani fabułą? Zatem czytajcie wszystko uważnie.

w specjalnym pokoju, można tę postać „ożywić". Pomysł ten pojawił się już chociażby w Crimson Tears, więc nie jest całkiem świeży. Jak dla mnie psuje też trochę zabawę. Po pierwsze, dlatego że Garcian ma najsłabszą broń ze wszystkich, przez co dojście do ciała łatwe nie jest. A po drugie, trochę to jednak trwa, a ja wyjątkowo nie lubię przedłużania zabawy na siłę. Tym bardziej, że Killer 7 cierpi z powodu upierdliwych i częstych loadingów. W zasadzie można je porównać do animacji otwieranych drzwi w Residencie, tyle, że tutaj ekran robi się niebieski i skaczą po nim wesołe świecące punkty i linie różnych rozmiarów – ból oczu gwarantowany.

I love this game

Odzierając grę z klimatu i nietypowej oprawy widzi się jej prostotę. Teraz wszystko zależy od podejścia. Ja wkręciłem się dość szybko i dziwny system rozgrywki łyknąłem jak młody pelikan. Zabawa jest dynamiczna, a z czasem jeszcze bardziej się rozkręca. Gdy na ekranie pojawia się czterech przeciwników, z czego jeden pełznie po suficie, a dwóch wstaje po każdej serii (można ich zabić tylko strzałem w słaby punkt), to zaczyna się robić naprawdę gorąco. Prawdziwie capcomowo. Chyba tylko ciskającemu nożami Kevinowi nie drżą ręce i tylko on nie musi przeładowywać broni, co jest zrozumiałe. Pozostałe postacie tak dobrze już nie mają, co troszkę utrudnia zabawę. Jestem pewien, że nieraz zdarzy Wam się stracić życie, gdy będziecie próbować uratować się z opresji ucieczką. W krytycznych momentach zapomina się o nietypowym sterowaniu. Towarzysząca wychylaniu analogowej gałki myśl „czemu k... nie biegniesz", pokazała mi jak bardzo wczułem się w tę grę. Jak dla mnie bomba. Ale zaznaczam wyraźnie – dla mnie.

KilleREZ 7

Killer 7 zapisze się na stałe w historii gier video dzięki niesamowitej oprawie. To chyba pierwsza gra, do której nie mogę się doczepić, że aż

bije z niej pustka. Tu właśnie chodzi o to, żeby w pomieszczeniach było jak najmniej zbędnych przedmiotów. Mało tego, nad oprawą musiał pracować totalny minimalista, bo często nawet nie wiadomo, w którym miejscu ściana łączy się z podłogą. No i do tego jeszcze należy dodać fakt, że pokoje są pomalowane w dziwne kolory.

Co powiecie na seledynową ścianę? A zresztą, pal sześć ścianę. Szary ogród, z białą trawą, po której biegnie kolorowa postać jest dla mnie prawdziwym mistrzostwem świata. Zresztą wystarczy zerknąć na screeny – ta gra właśnie tak wygląda. Ambitnie i niebanalnie. I taka zresztą jest cała. Bełkoczące postacie, których nie sposób zrozumieć, nieprzeciętne ujęcia kamery, piekielne śmiechy i wrzaski przeciwników, czy muzyka raz przypominająca silenthillowe trzaski, a kiedy indziej zaskakująca świetnym elektronicznym brzmieniem – to wszystko na pewno wielu osobom nie przypadnie do gustu.

Podobnie jak sterowanie, które po prostu nie mogło być standardowe, bo zwyczajnie nie komponowałoby się z resztą składowych Killer 7. Nie polecam tej gry osobom, którym nie podobają się odważne tytuły, jak na przykład REZ (również zachwycający nietypową grafiką). A jeśli czujecie, że macie szerokie horyzonty uderzajcie śmiało. To w końcu gra Capcom. Ojcowie DMC i RE nie mogą dostarczyć słabego tytułu. Tylko byłoby miło gdyby ktoś poprawił momentami okrutnie szarpiącą animację.

Mielu ■ ■

■ Matki, nie zabraniajcie dzieciom w to grać! Muszą zrozumieć jak to jest mieć osiem osobowości, rozmawiać z zamordowanymi przez siebie ludźmi, a także jeździć na wózku i strzelać do niewidzialnych, wybuchowych postaci!

PS2 i GCN — Capcom wciąż odważny, w pełni sił, genialny.

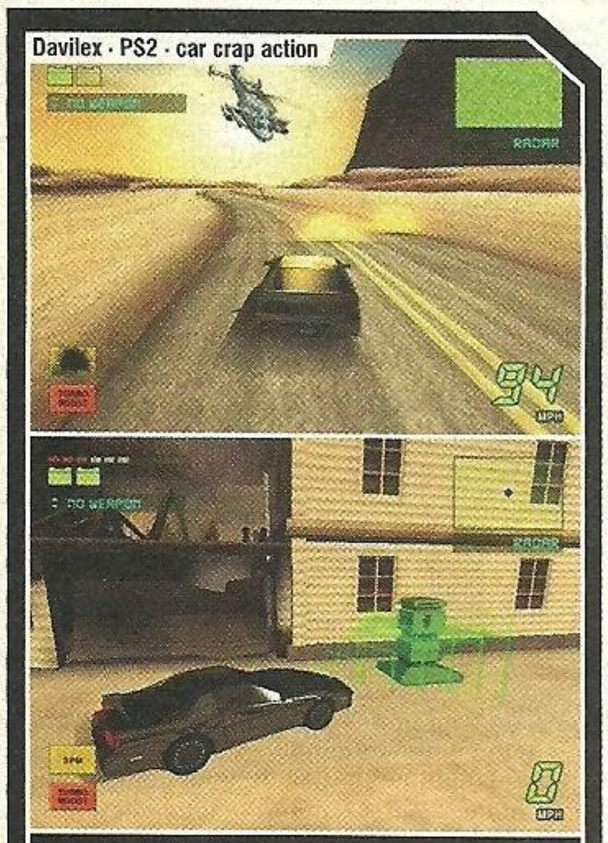
- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom Studio 4
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb, etc.

8.1

Davilex · PS2 · car crap action



Knight Rider 2

CZY TO KARA ZA MYCH GRZECHÓW STO?

Znacie serial *Kinght Rider*, prawda? David Hasselhoff w roli Michaela Knighta walczył w nim ze złem wszelakim korzystając z pomocy KITTa, samochodu przypominającego trochę pojazd kosmiczny. Naszpikowany elektroniką, różnymi broniami i do tego jeszcze obdarzony sztuczną inteligencją wózek, był główną atrakcją tego kiczowatego serialu. Obaj „panowie" po raz drugi już atakują nasze konsole, a ja znów pytam – jakim prawem taki gniot może mieć kontynuację, a Beyond Good & Evil nie?

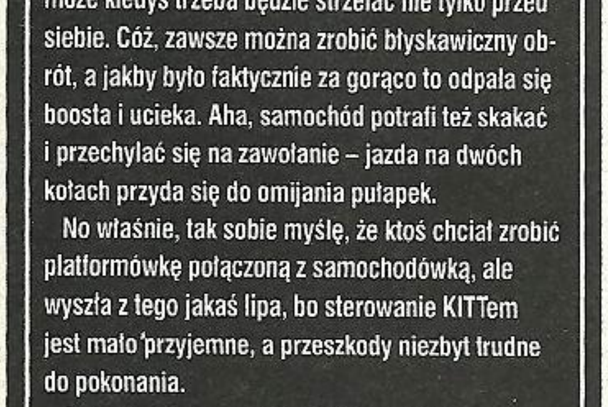
Zabawa (wątpliwa) polega na śmiganiu KITTem i korzystaniu z jego dobrodziejstw w celu wykonania różnego typu zadań. A to trzeba otworzyć bramę, a to kogoś zniszczyć, bądź też przed kimś uciec. Czemu? Po co? Miło byłoby wiedzieć, ale jakoś nikt specjalnie nie pali się do odpowiedzi.

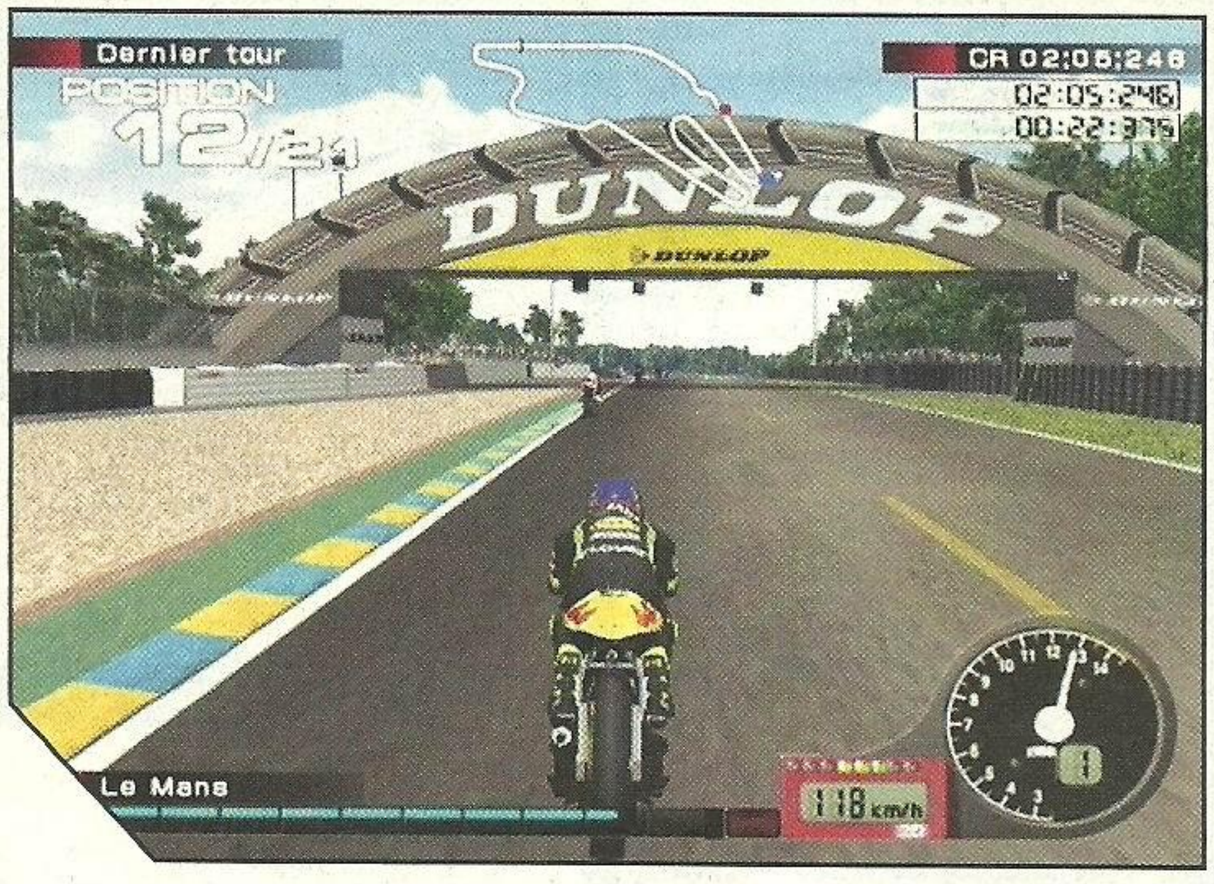
Grę zaczyna scena, kiedy to Michael rozmawia ze swoim samochodem o wypoczynku w górach, ale sielankowy nastrój przerywają im zbliżające się w ich kierunku rakiety. No tak, dzień jak co dzień. Dalej jest nie lepiej. Walki z robotami strzelającymi laserami wydają się pasować do klimatu serialu jak pięść do oka. A skoro mowa o walkach to trzeba od razu powiedzieć, że tak zaawansowany technologicznie pojazd jak KITT nie może strzelać w dowolnym kierunku – pijany konstruktor tej genialnej maszyny kompletnie nie przewidział, że może kiedyś trzeba będzie strzelać nie tylko przed siebie. Cóż, zawsze można zrobić błyskawiczny obrót, a jakby było faktycznie za gorąco to odpala się boosta i ucieka. Aha, samochód potrafi też skakać i przechylać się na zawołanie – jazda na dwóch kołach przyda się do omijania pułapek.

No właśnie, tak sobie myślę, że ktoś chciał zrobić platformówkę połączoną z samochodówką, ale wyszła z tego jakaś lipa, bo sterowanie KITTem jest mało przyjemne, a przeszkody niezbyt trudne do pokonania.

Oprawa gry zawodzi. Głos Michaela i jego elektronicznego kumpla różnią się od serialowych, podobnie jak lekko zmieniona muzyka. Grafika natomiast każe brzydko pomyśleć o zdolnościach osób za nią odpowiedzialnych. Jeśli chłopaki mają tak bogatą wyobraźnię, jak ilość detali otoczenia w tej grze, to można ich tylko żałować. Nie ma co, nie kupujcie tego gniota. Może jeszcze jakby twarz Davida wrzucili, albo jakąś piosenkę to byłoby się z czego pośmiać. A tak jest po prostu dno. [Mielu] ■ ■

OCENA: 2.6





MOTOGP4

TRZY W JEDNYM – ZNANY SZAMPON SIĘ CHOWA

Najnowsza odsłona motocyklowego serialu od Sony stoi pod znakiem zmian. Tyle że zmian niekoniecznie wpływających na samą jazdę – raczej na objętość gry i czas, który zapaleniec wyścigów motocyklowych może z nią spędzić.

W najnowszej odsłonie MotoGP nie tylko mamy okazję ścigać się w tytułowej klasie, ale także w klasach 125cc oraz 250cc, co ma wpływ przede wszystkim na długość kariery, w której stworzonym przez siebie zawodnikiem walczymy o mistrzostwo, zmieniamy zespoły fabryczne oraz zdobywamy nowe ulepszenia do motocykla. Chociaż „stworzonym" to za mocno powiedziane – nadajemy motocykliście imię, wybieramy sposób kładzenia się w zakrętach oraz kolor kasku i to w zasadzie wszystko.

Sama kariera przebiega w sposób idealnie standardowy – przed każdym wyścigiem możemy dowolnie długo trenować na torze, potem startujemy w klasyfikacjach, a następnie jedziemy po zwycięstwo. Za każdy z tych etapów dostajemy też punkty, które posłużą do zakupienia zawodników, motocykli i innych niespodzianek ukrytych w menu Paddock. Jest tam tego masa i potrzeba naprawdę dużo punktów, żeby wszystko wykupić. Oprócz tego jest też mnóstwo zadań do wykonania w trybie Challenge, a także możliwość jeżdżenia sobie rozrywkowo w Arcade lub ścigania się z kumplami po LANie. Nie zabrakło też oczywiście nieśmiertelnego split screena i to maksymalnie aż dla czterech graczy! Choć tylko dwóch zmierzy się w trybie Grand Prix, który może obejmować nawet cały sezon. Porównując **MotoGP4** z poprzednimi częściami wypada tylko przyklasnąć nowościom wprowadzonym przez twórców gry, a także w miarę rozbudowanemu multiplayerowi.

Na PlayStation 2 nie da się już chyba osiągnąć lepszej grafiki w wyścigach motocyklowych. Tory oczywiście są dość pustawe, ale tak to już z nimi jest w rzeczywistości, za to animacja jest bardzo płynna, zawodnicy fachowo balansują na motocyklach i składają się w zakręty i tylko jednego nie udało się grafikom zrobić – koła motocykli nadal są raczej wielokątami niż okręgami. Ogólnie jednak **MotoGP4** prezentuje się świetnie, a poczucie prędkości jest rewelacyjne, choć nie w przypadku kamery ustawionej za motocyklem – jeżeli pragniecie prawdziwej prędkości po prostu musicie przełączyć się na kamerę fpp z wnętrza kasku motocyklisty. Mocne wrażenia gwarantowane. Soundtrack je potęguje, niestety, negatywnie – uszy puchną, gdy się słucha tego rzępolenia. Najlepiej wyłączyć – jak zwykle zresztą w grach symulacyjnych, bo dźwięk silnika to prawdziwa i jedyna muzyka dla uszu maniaka motoryzacji. Choć 125-tki trochę drażnią brzęczeniem.

Widok z wnętrza kasku jest naprawdę fachowy.

MotoGP4 jest grą jednocześnie zręcznościową i symulacyjną. Normalnie sterowanie ustawione jest tak, że nie ma szans na żadną wywrotkę, można hamować lub ostro odkręcać gaz w czasie pokonywania zakrętów i w zasadzie nie trzeba się niczym przejmować. Coś dla lubiących sobie bezstresowo pojeździć. Oczywiście sytuacja diametralnie się zmienia, gdy zmienimy ustawienia na symulację – wtedy nieostrożne odkręcenia gazu lub danie po hamulcach na zakręcie zakończy się wywrotką. To samo zdarzy się po wyjechaniu tylnym kołem poza tor, gdy jesteśmy złożeni w zakręcie. Jest więc realizm i jest zręcznościowa jazdeczka i w obu tych elementach **MotoGP4** sprawuje się co najmniej dobrze.

Jest to jednak gra głównie dla fanów tego sportu, podobnie jak zrecenzowane w tym numerze TT Superbikes. Dla przeciętnego gracza jeżdżenie w kółko po licencjonowanych torach, na oryginalnych maszynach i ściganie się z wirtualnymi przeciwnikami noszącymi nazwiska największych gwiazd tego sportu może być średnio ekscytujące. Cóż, zawsze jest przecież Midnight Club 3 DUB Edition, gdzie jednoślady są znacznie bardziej przyjazne, a sama gra o wiele bardziej emocjonująca. Wybór, jak zawsze, należy do Was. **Marcellus** ■ ■

PS2 — Okej, ale bez rewelacji.

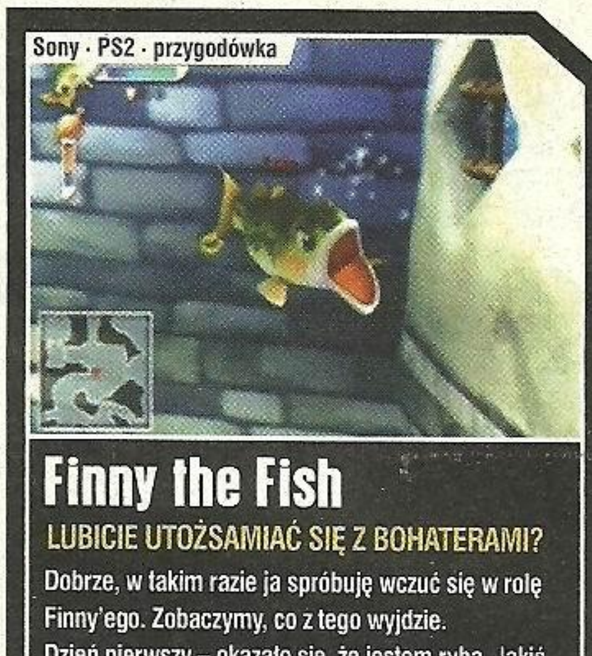
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, LAN

7.7

Sony · PS2 · przygodówka



Finny the Fish

LUBICIE UTOŻSAMIAĆ SIĘ Z BOHATERAMI?

Dobrze, w takim razie ja spróbuję wczuć się w rolę Finny'ego. Zobaczymy, co z tego wyjdzie.

Dzień pierwszy – okazało się, że jestem rybą. Jakiś dziad koniecznie chce żebym ratował dla niego rybią krainę. Nie wiem przed czym, ale uparł się, że tylko ja mogę tego dokonać. No i zmusił mnie do treningu, którego nie mogę ominąć.

Dzień drugi – co chwila ktoś ma ochotę mnie złowić i tak co jakiś czas muszę się szarpać żeby zerwać żyłkę, do której przyczepiony jest haczyk. Tak, ten sam, który wbija mi się w podniebienie.

Dzień trzeci – ciągle trafiam na kogoś, kto bardzo by się ucieszył gdybym był tak miły i mu w czymś pomógł. Na przykład w odszukaniu rzeczy, które leżą kilka metrów obok. Chciałbym im powiedzieć, co o nich myślę, albo chociaż pokazać palec, ale nie mam możliwości. Mam płetwy.

Dzień czwarty – jest coś pozytywnego w życiu pod wodą. Jest kolorowo.

Dzień piąty. – jest coś negatywnego w życiu pod wodą. Te wszystkie ciepłe i miłe postacie, mówiące obrzydliwie słodkimi głosami.

Dzień szósty – mam już dość. Pływanie w tę i z powrotem, wykonywanie w kółko podobnych zadań i użeranie się z wędkarzami skutecznie mnie zniechęca do bycia rybą.

Dzień siódmy – gdzie ja położyłem San Andreas... [Mielu] ■ ■ **OCENA: 2.2**

Bandai · PS2, Xbox, GCN · craprpg

Digimon World 4

NIE LUBIĘ JUŻ DIGIMONÓW

Digimony zawsze kojarzyły mi się z Pokemonami. Wydawało mi się, że będę musiał wychować sobie zwierzaka, trenować go i wystawiać do walki z innymi mu podobnymi. A tu proszę, niespodzianka. Chodzony erpeg w rodzaju Ys. Walki toczą się w czasie rzeczywistym i można zaprosić do zabawy trzech kumpli. I to właściwie wszystko, co mi się w tej grze podoba. System walki po prostu ssie. Fajnie, że mogę zadać cios, ale czemu zaraz otrzymuję potężne dwa? A blok to jakieś kompletne nieporozumienie. To chyba raczej parowanie ciosu. Trzeba wyczuć moment, w którym przeciwnik chce uderzyć, bo inaczej się oberwie. A że jest na to z pół sekundy, to już inna sprawa. Może jakby sterowanie było lepsze, to bym się tak nie bulwersował, ale kompletnie nie rozumiem dlaczego, żeby rzucić czar, muszę najpierw schować broń.

Nie, nie myślcie sobie. Dobrze się bawię widząc jak kolejna ekipa próbuje swoich sił w tworzeniu gier i kompletnie sobie nie radzą. Kojarzy mi się to z naszymi piosenkarzami, walczącymi dzielnie na Eurowizji. Efekty są podobne. W każdym razie taka gra to beczka śmiechu. Na przykład oprawa dźwiękowa. Normalnie po kilku minutach czuję, że mogę godzinami słuchać arabskich przebojów i będzie mi przyjemniej. Polecam wszystkim, którzy uważają, że gorzej być już nie może. [Mielu] ■ ■

OCENA: 3.8

- **Dobre:** Wciąga. Hmm... Znośny model jazdy i to w zasadzie wszystko.
- **Złe:** Po co komu taka gra w dobie GT4 i Forzy?
- **Brzydkie:** Marna grafika i potworny aliasing.

Tylko Alfa Romeo i Alfa Romeo... beemke by wrzucili, to by se człowiek z kumplami szalaleiro...

SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

WŚRÓD WYŚCIGÓW SAMOCHODOWYCH PANUJE JUŻ TAKA KONKURENCJA, ŻE KAŻDY DEVELOPER STARA SIĘ UDZIWNIĆ SWÓJ PRODUKT

NIEZNISZCZALNA LAGUNA SECA

Włoskimi wehikułami przyjdzie nam się ścigać na 21 trasach. Zgodnie z obowiązującymi trendami stanowią one mieszankę prawdziwych obiektów i torów wymyślonych przez szalonych projektantów. Tak jak można się było spodziewać po leniwych rzemieślnikach, dziesięć z nich to wariacje podstawowych dziesięciu, a tą dwudziestą pierwszą jest Laguna Seca. Bueeeeerk! Naprawdę, niedługo zacznę podwyższać oceny grom, w których nie ma tego toru. Dobrze chociaż, że pozostałe prawdziwe obiekty to Donington i Hockenheim, a nie Tsukuba i Nurburgring, bo byłoby źle.

Producenci zdają sobie sprawę, że muszą graczom zaoferować coś innego, jeżeli chcą odciągnąć ich od molochów pokroju Forza Motorsport i Gran Turismo 4. Jest to jednak o tyle duże wyzwanie, że wyścig musi pozostać wyścigiem, więc nie można za daleko odjechać od schematów. Autorzy SCAR też udziwnili, że hej, ale czy z sensem? Szczerze powiedziawszy – umiarkowanym.

Nie jest to pierwsza gra, w której mamy do czynienia tylko z jedną marką samochodu. Jak dobrze i ciekawie robić takie gry pokazało EA i ich Porsche Unleashed, zwłaszcza, jeśli ktoś miał styczność z wersją PC. W SCAR dane nam będzie pojeździć 25 modelami słynnego włoskiego producenta. Kiedy jednak przyjrzeć się krytycznie, można zobaczyć, że mamy tu trzy modele 156, cztery 147, trzy GTV, trzy GT, i tak dalej. Magiczna liczba 25 aut jest więc w sumie ograniczona do niewiele ponad dziesięciu. Ja rozumiem, że można nie mieć aspiracji do konkurowania z Gran Turismo 4, ani nawet z Forzą czy Enthusią, ale to już chyba przesada. Tym bardziej, że Alfa Romeo to marka z tradycjami i nie stanowiłoby problemu znalezienie trzykrotnie większej liczby ciekawych modeli samochodów.

Wydawałoby się, że przedstawienie historii marki na przykładzie produkowanych w różnych latach modeli danej firmy to świetny, grywalny i ciekawy dla każdego fana motoryzacji pomysł na karierę. Niestety twórcy gry na to nie wpadli. Z jednej strony komuś coś się po głowie chyba tłukło, bo główny tryb nazwano Dynasty Mode, ale z drugiej nie ma tam absolutnie nic, co usprawiedliwiałoby taką nazwę – ot, standardowe zaliczanie kolejnych wyścigów. Mamy tam pięć grup zawodów, z których każda odblokowuje się po zaliczeniu poprzedniej – łącznie do przejechania mamy zaś pół setki wyścigów. Do tego dochodzi 25 specjalnych zadań, w stylu mijania checkpointów z odpowiednią prędkością, doganiania przeciwnika w określonym czasie, czy wygrywania wyścigów z wyjątkowo delikatnymi modelami samochodów, którymi nie możemy za bardzo się rozbijać. Zawsze jednak mamy narzucony tor i auto, a żadnego ustawiania maszyn czy dokupywania części w karierze nie uświadczymy. Gra należy więc do tych raczej krótkich i mało zróżnicowanych. Jak ma się to do liderów gatunku pisać nie trzeba.

Zastanówmy się chwilę, co można by powiedzieć o samochodzie głównego programisty, jeśli model jazdy został napisany na jego podobieństwo. To, że jest to jakieś Alfa Romeo, wiemy. Na pewno ma coś nie tak z zawieszeniem. Dziwnie skrzypi i stuka, kolebie się na boki niemiłosiernie, a do tego po wejściu w niekontrolowany poślizg jakiś wysoce zaawansowany system odcina kontrolę układu kierowniczego tak, żeby broń Boże nie dało się z niego wyjść. Lecimy jak kamień w bandę.

Programista nie jest typem szpanera, bo swoją Alfą nawet nie ruszy z piskiem. To znaczy owszem, koła zakręcą się w miejscu, ale do jego uszu doleci tylko dźwięk przywodzący na myśl psa czochrającego się o nogę od stołu, a nie pisk gumy dartej o asfalt. Na pewno nie ma też w swojej Alfie radia. Muzyki brak i już. Hm, a może i ma, ale włącza je tylko podczas ustawiania klimatyzacji – w menu coś tam nawet brzdąka. Jego samochód nie jest także niezniszczalny. Ba, ma nawet specjalny wskaźnik energii, który informuje go, kiedy jazda nie będzie już możliwa. Oprócz zderzeń także jazda poza trasą potrafi poważnie nadszarpnąć kondycję maszyny.

Ponieważ programista jest innowatorem elektronicznej rozrywki, to postanowił oddać w grze także swoją osobowość. Nie lubi, gdy ktoś mu siedzi na ogonie – wtedy błyskawicznie spada mu kondycja, opisana specjalnymi punktami. Gdy spadnie do zera następuje nokaut – programista zalicza odjazd, silnik cichnie, on sam zaczyna dyszeć jak nie wiem co, obraz staje się zamazany i taki stan utrzymuje się przez kilka sekund. Potem wszystko wraca do normy, punkty kondycji powoli się bowiem regenerują. Oczywiście, jako że jest złośliwą bestią, to samo może robić innym kierowcom, by im zafundować te niezapomniane przeżycia.

Ponieważ system kariery jest płaski i denny jak holenderski krajobraz postanowiono uatrakcyjnić go możliwością podnoszenia sobie statystyk, determinujących ilość punktów kondycji, odporność na siadanie na ogonie, i kilka innych związanych z tym bzdetów. Do tego programista jest modnisiem, ma szereg rękawic, kasków, kombinezonów i butów. W zależności od tego, który założy, zmieniają się statystyki jego i jego samochodu. Nic prostszego – zakłada odpowiedni kombinezon i już jego samochód jest o 20 procent wytrzymalszy – proste i logiczne.

Nasz bohater jest także miłośnikiem Księcia Persji, z którego postanowił podprowadzić patent z cofaniem czasu. Nazwał go super oryginalnie i fachowo – Tiger Effect. Nadaje się na tytuł nowej składanki Disco Polo. Możemy dzięki niemu próbować uniknąć wypadku czy innego przykrego zdarzenia. Nawet przydatne raz na jakiś czas. To tyle, jeśli chodzi o wszelakie innowacje.

Wytrwałym gra oferuje synchronizowanie swoich czasów w internecie z najlepszymi. Hm, chciałem napisać z developerami. Wszyscy normalni grają w Forzę albo GT4. Graficznie jest mizernie. Nawet płynnie, ale potworny aliasing i liczne uproszczenia w modelach samochodów, a do tego trasy są puste jak półki sklepowe w stanie wojennym. Model jazdy jest znośny, ale poza tym niczego lepszego nie da się o nim napisać. Kariera krótka, prostacka w rozwiązaniach i nieciekawa, żałosny wybór samochodów, to samo jeśli chodzi o trasy. Nikt, powtarzam, nikt nie będzie w to grał.

Blizzard Beast ■ ■

Efekt clarkie'owania pojawia się ostatnio w niemal każdym racerze, trafiły także do SCAR, choć gra stara się być symulacją, a nie zręcznościówką.

PS2 | Xbox | PC — SCAR: Słaby Cienki Anemiczny Racer

- **Wydawca:** Black Bean
- **Producent:** Milestone
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

5.5

- **Dobre:** Scenariusz bardzo przypadnie do gustu miłośnikom książek s-f.
- **Złe:** Grywalność słabiusia – lepiej oglądać tę grę, niż w nią grać.
- **Brzydkie:** Animacja przypomina poturbowanego patyczaka. Aż żal patrzeć.

MILION DOLARÓW DO WYGRANIA

Z promocją gry wiąże się także wielki konkurs. Wszyscy grzeczni gracze, którzy kupią oryginał, mają w USA szansę wygrać milion dolców. Co tydzień, przez sześć tygodni użytkownicy podłączeni do Live! będą szukać literki A na poziomach gry. Serwisy internetowe podadzą wskazówki, gdzie literki szukać. Ci, którzy literki będą odnajdywać i zrobią to najszybciej, uzyskają szansę wygrania miliona w losowaniu. Nie wiem czy się kiedykolwiek doczekamy takiej promocji. Sam pomysł jest świetny, ponieważ nawet nie dla nagrody, ale dla zabawy w detektywa można sobie pohasać i poszukać.

ADVENT RISING

A ZATEM JEST ABSOLUTNIE PEWNYM, ŻE PODRÓŻE W CZASIE SĄ MOŻLIWE. TAK PRZYNAJMNIEJ WYSZŁO Z OBLICZEŃ FIZYKOM

A skoro tak wyszło z obliczeń, to widać jest to prawda. Co jednak ciekawe, wyszło na to, że podróżować w czasie można, ale nie można wpływać na rzeczywistość. Nieźle, co? Jakiż to więc dramat dla podróżnika w czasie, który będzie chciał coś zdziałać, ale nie da rady, bo matematyka mu nie pozwoli. Dokładnie tak samo jak w **Advent Rising**. Chcielibyśmy, a nie możemy.

Scenariusz z lekka może sztampowy, ale tylko na pierwszy rzut oka. Świat dalekiej przyszłości. Bardzo dalekiej. Obca rasa zniszczyła już część naszej cywilizacji i niedobitkom udało się założyć niewielką kolonię. Niestety, i tam nas odnajdują. Niejaki Gideon, młody pilocik, jest naocznym świadkiem początku końca ludzkości. Świat, jaki znał, przestaje istnieć, najważniejsze dla niego osoby umierają – dzieje się wszystko to, czego potrzebujemy, żeby znienawidzić obcych i zadrżeć z niecierpliwości, co będzie dalej. Scenariusz do **Advent Rising** stworzył, znany także i w Polsce, pisarz Orson Scott Card, toteż nie należy się spodziewać tuzinkowego podejścia. Co się będę krygował: scenariusz jest znacznie lepszy niż w Halo 2, w Riddicku i w ogóle jest jednym z najlepszych, jeśli chodzi o gry science-fiction w historii! Postacie nieszablonowe, dialogi cięte, z humorem, groteską... Ogląda się to wszystko jak film. Jak film na podstawie dobrej książki. Film ze świetną muzyką. Z muzyką, która potrafi wycisnąć łzy, powiadam!

Niestety – czasem są to łzy ze śmiechu. Bo **Advent Rising** jest ewidentnie zabawką do oglądania. Elementy grywalne funkcjonują dosłownie na granicy sensu odpalania tego tytułu. Z jednej strony nic dziwnego: Majesco nie jest firmą topową, ale z drugiej – żal mi ich nieco. Widać, że włożyli w ten tytuł sporo pracy. Harowali w pocie czoła, kombinowali, pozyskiwali autorów, reżyserowali te swoje filmowe scenki jak umieli. Jak na siebie zrobili grę genialną. Jak na rynek konsolowy – dobrą. Muszę jednak przyznać, że pomimo słabej grywalności, tytuł wciągnął mnie okropnie i w chwili, kiedy piszę te słowa zbliżam się właśnie do końca, pomimo wielu przeciwności.

Advent Rising jest w zasadzie taką samą grą jak Halo. Chodzimy ludzikiem, kierujemy pojazdami, strzelamy, od czasu do czasu wciskając jakieś przyciski. Mamy bronie w obu dłoniach, a także super moce, którymi możemy kierować. W ramach super mocy zawierają się na przykład: super przyspieszenie, super skok, możliwość szpikowania przeciwnika granatami energetycznymi, stawianie tarczy, czy nawet podnoszenie wroga w górę. Elegancko się to zgrywa z bronią palną, bo można na przykład cuchnącego aliena podnieść i zasmażyć mu w powietrzu tyłek rakietnicą, albo karabinem. W radosnej twórczości zabijania ogranicza nas tylko wyobraźnia.

Advent Rising jest też trochę taką grą jak Max Payne. Są uniki, akcja często zwalnia, więc fikamy w powietrzu i rozwalamy co trzeba (a czasem, niestety, i to, czego nie trzeba). Póki brykamy bez celu gra traktuje nas jak własne dzieci. Spróbujmy jednak zrobić coś celowego, a zaczną się schody. Podjazd samochodzikiem pod kamień może zakończyć się zawieszeniem samochodu na głazie. I koniec. Nie ruszymy go. A tu bez samochodu nie odpali się następna misja. Co robimy? Restart poziomu. W trakcie gry może się okazać, że spróbujemy też w coś wycelować. Niezła myśl – w końcu to strzelanka. Niestety, jeśli wróg pojawi się z boku, naszą postacią targnie, jakby dostała tasiemca w czopku. Całym światem zarzuci w bok i czy tego chcemy, czy nie, celujemy we wroga, który właśnie pojawił się w zasięgu wzroku. Nic wielkiego się nie dzieje, kiedy biegniemy ot, tak – przed siebie. Problem zaczyna się, kiedy naprawdę próbujemy dokądś dotrzeć! Biegamy wtedy jak po pokładzie spadającego helikoptera. Coraz to nowe, pojawiające się cele po prostu uniemożliwiają bieganie na wprost. Dobrze, że jest autocelowanie, bo przez większość czasu i tak nie mamy pojęcia, w co celujemy.

Tym bardziej, że animacja wyznacza sobie w tej grze własne standardy. Chrupie, trzaska, wije się w spazmach, przystając czasem na dobre ćwierć sekundy. W grze, która ma być dynamiczna i w której dzieje się naprawdę sporo, ciężko przymknąć na to oko. Nasz bohater wyczynia więc cuda i wianki, ale jak bardzo byśmy nie chcieli zapomnieć o tym, że gra jest niedorobiona, tak bardzo nam się to nie udaje. Wszystko, dosłownie wszystko, przypomina nam o tym fakcie. Gdyby w tej grze nie było scenariusza, naprawdę dostałaby z 5 punktów. Zobaczcie teraz jak kolosalna jest różnica między świetnym scenariuszem a pełną błędów grą. Jak bardzo może irytować fakt, że odpala się nagle piękna, dynamiczna muzyka, tylko, że... My właśnie stoimy w miejscu i nic kompletnie się nie dzieje!

Słowo jeszcze o grafice – nie jest źle. Utrzymana jest raczej w starym stylu, bez cudów cieniowania i teksturowania. Całość w klimacie lekkiego komiksu – nieco zdeformowane postacie, ruchy bliższe raczej kreskówkom, niż realnemu życiu.

Tak oto powstał tytuł historyczny. O miodniusim scenariuszu dotykającym dramatów jednostki, wszechświata, o świecie przyszłości i mistycyzmie potężnych istot nadnaturalnych. O obcych rasach i ludziach. Z drugiej strony tytuł, w który gra się z górniczym trudem i którego nie ma sensu przechodzić dwa razy. Mimo wszystko daję ponad siedem. To dobra ocena, ponieważ uważam, że ten scenariusz (będący zresztą początkiem trylogii) z powodzeniem dźwiega tak nadpsutą grę. Ja na **Advent Rising** czas poświęciłem i nie żałuję – daje radochę.

Grabarz ■■

Xbox — Super scenariusz, średnia grywalność

- **Wydawca:** Majesco
- **Producent:** GlyphX inc.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

7.1

- **Dobre:** Lekki, przyjemny scenariusz, do tego ciepła i sympatyczna oprawa, a oprócz tego – naprawdę fajny bohater.
- **Złe:** Dużo dialogów – zbyt dużo, żeby Atelier Iris nazwać erpegiem akcji. Albo czymś na miarę tytułów Nippon Ichi...
- **Brzydkie:** Brzydka jest mapa świata – uproszczone tekstury, kiepska widoczność. Nie wszystko się artystom udało.

Kiedy Klein rozpracuje podstawy alchemii, ciężko będzie go znaleźć wśród dziesiątek rozbłysków.

Gracze, którzy uwielbiali bawić się zestawem Mały Chemik zachwycą się mieszaniem wody, ziół i wosku.

Norman to dobry człowiek. Zedrze z człowieka ostatni grosz i sprzeda własną matkę... Ale zawsze jest miły.

ATELIER IRIS ETERNAL MANA

JEŚLI NIE WIADOMO, O CO CHODZI, TO CHODZI O MANĘ

Pomimo zdziwienia, jakie ciśnie się na twarz po przetłumaczeniu słowa „Atelier", firma Guts zainstalowała je w blisko połowie swoich tytułów. Nie wiem, czy wyraz „Studio" dobrze komponuje się z długą listą japońskich erpegów, ale być może niektórych słów nigdy nie powinno się tłumaczyć.

Jeśli powoli zaczyna Wam brakować japońskich gier fabularnych, w których (tradycyjnie) głównego bohatera dzielą lata do egzaminu dojrzałości, a towarzysząca mu rówieśniczka ma ogromny zapas tlenu w płucach, z pomocą przychodzi niezastąpione Nippon Ichi, tym razem w roli wydawcy. Przyznam, że do japońskich przygodówek zaczynam podchodzić z lekkim dystansem, przynajmniej po tym, jak Peter Molyneux i BioWare pozwolili mi na zabawę ciemną stroną mocy. Wiem jednak, że miłośników jrpg nigdy nie zabraknie, a gry takie jak recenzowane „Studio Iris" zawsze będą dla nich w cenie.

Historia otwierająca grę nie od razu wydała mi się lekka i przejrzysta – Eternal Mana to szóste dzieło z Atelier w tytule, więc Guts podarowało sobie długie wyjaśnienia. Ja jednak lubię od początku wiedzieć, kto jest kim (nawet, jeśli mój bohater ma amnezję i oślepł), a w Atelier Iris takie rzeczy przychodzą dopiero po czasie. Fabuła Eternal Mana, podobnie jak pozostałych gier z tej serii, kręci się wokół alchemii i zabaw w magiczne uzyskiwanie przedmiotów. Bohaterem Atelier Iris jest długowłosy Klein Kiesling (wymówcie to imię na głos i powiedzcie, że wszystko z nim w porządku), świeżo upieczony alchemik poszukujący legendarnego „Miasta w Chmurach". Klein ma prawdziwą obsesję na punkcie Many, a więc magicznej energii, która (podobno) znajduje się we wszystkich przedmiotach, a zdolni alchemicy potrafią wyczyniać z nią prawdziwe cuda. Miasto w Chmurach ocieka Maną, więc Klein zrobi wszystko, aby tam dotrzeć.

Jak sięgam pamięcią, nie powstał jeszcze jrpg, w którym bohater samotnie lazł przez świat. Jednoosobowe komando Kleina uzupełnione zostanie przez atrakcyjną Litę (na szczęście nie tak paskudną, jak znana wrestlerka), a z czasem o dziwnie ubranego Norna, Arlin i Delsusa. Najbardziej rozwaliła mnie Popo – mały skrzat ubrany w obszerne zielone pantalony, służący pomocą oraz sypiący podpowiedziami. Popo idealnie podkreśla infantylny klimacik całej przygody, ale nie oszukujmy się – co drugi japoński rpg musi mieć kogoś takiego na pokładzie.

Atelier Iris spodoba się każdemu, kto lubi ręcznie malowaną grafikę. To jeszcze jeden z tych przyjemnie narysowanych tytułów, od których bije żywymi kolorami i optymizmem. Postacie są naprawdę duże (a raczej obszerne i bąblowate), ładnie animowane i człowiek momentalnie się do nich przyzwyczaja. Oczywiście sposób, w jaki narysowano sympatyczne pokraki nie różni się niczym od tego, który widzieliśmy w Disgaea: Hour of Darkness, La Pucelle Tactics, czy Phantom Brave, ale najwyraźniej pewne schematy są nie do przeskoczenia. Gra jest naprawdę ładna, estetyczna i nie męczy wzroku ani po godzinie, ani po siedmiu.

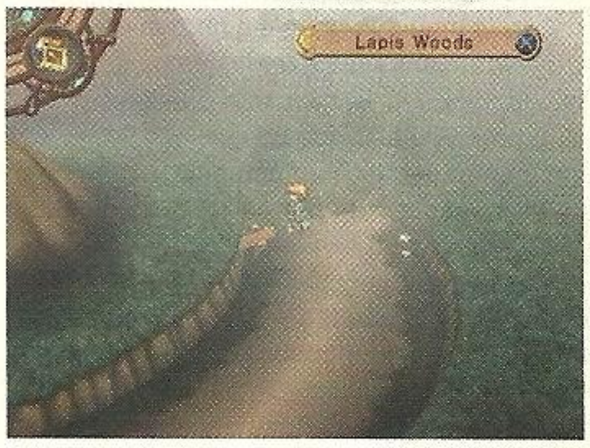
Wraz z podobnym do większości jrpg wykonaniem idzie (niestety) podobna, liniowa rozgrywka. Muszę przyznać, że do reszty rozpieściły mnie zabawki BioWare, w których sam wpływałem na przebieg dyskusji, więc dość niechętnie wracało mi się do typowo japońskiego systemu, w którym biernie przyglądałem się dialogom. Ponownie gram jako dobry chłopaczyna, który wyrusza w wielką wyprawę, nieprzewidującą żadnych odskoczni od głównego scenariusza.

Jednym z zajęć urozmaicających błąkanie się po świecie, jest rozwalanie kamieni i skrzynek.

I pewnie, ja bardzo lubię strategiczne gry rpg ze stajni Nippon Ichi Software, ale w porównaniu z nimi Eternal Mana jest mocno okrojone. Przede wszystkim walki – mimo, iż podzielono je na tury, nie toczą się już na dużym kwadratowym obszarze, po którym rozstawialiśmy jednostki.

W Atelier Iris rozróby przeniosły się na małe poletko mieszczące maksymalnie trzech naszych wojowników. Zestaw komend nie jest jakoś specjalnie rozbudowany, jednak sprawę ratuje możliwość łączenia Many (odsysanej ze znalezionych wcześniej przedmiotów) i łączenia jej w potężne czary. Klein doskonale włada żywiołami ognia, powietrza i wody, a także czarami światła i ciemności. Zachowując odpowiednie proporcje podczas syntezy czarów, młody alchemik dosłownie dziesiątkuje wroga. Obok zaklęć, drugą najczęściej używaną podczas walki komendą będzie atak fizyczny. Klein niezbyt dobrze wywija stalową różdżką, ale już na przykład od Lity mógłby brać lekcje. Płatne. Mana, którą ze wszystkiego odciąga bohater, przechowywana jest w kolorowych próbówkach i macie do nich dostęp przez całą grę.

Ciekawa sprawa dotyczy sklepów. Każdego ze sprzedawców nauczyć można produkcji ciekawych specyfików i przedmiotów, które zajarani sklepikarze natychmiast wprowadzą do obrotu.



Im bardziej unikatowe rzeczy wyprodukuje sklep, tym wyższa będzie jego popularność i uznanie wśród klientów. Co to oznacza dla Kleina? Ano zyski w postaci lepszych przedmiotów importowanych przez tenże sklep. Po pewnym czasie po prostu trzeba nauczyć się łączenia Many i uzyskiwania potężniejszych zaklęć, bo nowe czary są obłędnie drogie, a kasą Klein nie śmierdzi.

Cała gra toczy się według jednego schematu – Klein zagaduje przypadkową osobę, zaś ta, ku naszemu niepomiernemu zdumieniu, ma dla niego zadanie i reszta czasu upływa mu na rozwiązywaniu problemu. Kiedy dzielny alchemik upora się z misją, wraca do zleceniodawcy, łyka nagrodę i szuka kolejnego ochotnika. Długie wycieczki Klein urozmaica sobie rozwalaniem drewnianych skrzyń (pełno ich wszędzie!) i losowymi walkami (tych z kolei mało).

Pomimo tego, że **Atelier Iris: Eternal Mana** zdecydowanie przedkłada dialogi nad walkę, grało mi się bardzo sympatycznie. Tytuł jest lekki, mało skomplikowany i daje sporo satysfakcji podczas zabaw z alchemią. Niestety, nie ma w Eternal Mana ani jednej rzeczy, która zmieniałaby coś w gatunku jrpg. Nic Was w tej grze nie zaskoczy. Ocena również.

Matt ■ ■

PS2 — Nadal czekam na negatywnego głównego bohatera jrpg...

- **Wydawca:** Nippon Ichi
- **Producent:** Gust
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

6.9

- **Dobre:** Fajny klimacik oraz dobrze dopasowany poziom trudności – w sam raz dla młodszych graczy.
- **Złe:** Tradycyjnie już – kamera. Oprawa graficzna też mogłaby być lepsza.
- **Brzydkie:** Dla wybrednych – design postaci.

BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

CZY KTOŚ JESZCZE PAMIĘTA O INDIANACH? UPS, PRZEPRASZAM, O RDZENNYCH MIESZKAŃCACH AMERYKI PÓŁNOCNEJ?

Okazuje się, że tak. I bardzo słusznie, bo przecież zamierzchła historia amerykańskich prerii oraz lasów to bardzo wdzięczny temat na dobrą grę video, choć jakoś niezbyt eksploatowany przez producentów skupiających się raczej na najmodniejszych trendach. Tym bardziej chwała panom z Vis Entertainemt za to, że zamiast pakować się w kolejną skradankę z dużą dawką przemocy, tudzież przygodówkę z parą niezwykle zabawnych bohaterów wrzucających sobie nawzajem częściej niźli polscy politycy, postanowili wydobyć na światło dzienne potencjał drzemiący właśnie w atmosferze amerykańskich krajobrazów nieskalanych jeszcze obecnością białego człowieka.

Żebyście jednak za bardzo się nie rozmarzyli, czym prędzej pragnę zaznaczyć, że o ulubionych rozrywkach czerwonoskórych od razu możecie zapomnieć. Brave to gra przeznaczona dla młodszego gracza, toteż o zdzieraniu skalpów, hektolitrach wody ognistej oraz gwałtach dokonywanych na białych squaw możecie sobie tylko pomarzyć... Wiem, ja też byłem na początku zawiedziony. Zawiedziony tym bardziej, że nie dość, iż nie dane mi było wziąć udziału w jakże przyjemnym procesie degradacji moralnej Indian, to na dodatek pierwsze wrażenie po odpaleniu gry było w moim wypadku bardzo negatywne.

Pierwsze ziewnięcie zaliczyłem przy dosyć długim loadingu ekranu tytułowego. Drugie ziewnięcie wydobyło się z mej paszczy zaraz po ujrzeniu pierwszych scen filmiku rozpoczynającego grę, a trzecie... Nie, trzeciego ziewnięcia nie było. Była natomiast salwa śmiechu zmiksowana z nieartykułowanym wyrazem zniesmaczenia, co nastąpiło zaraz po prezentacji głównego bohatera naszej bajki oraz jego indiańskiej koleżanki. O Manitu, czemu te postaci wyglądają niczym ciosane z drewna klocki przedstawiające połączenie mangowych, wielkookich potworków z disneyowskimi animowanymi ludzikami, które zaraz po zejściu z ekranów kin znajdują ciepłą posadkę w zestawach „Happy Meal", przyczyniając się jednocześnie do zwiększania procentu otyłej młodzieży w USA? No więc, „dizajn" ludków nie wróżył nic dobrego – to już wiecie. Podobnie środowisko gry. Średniej jakości tekstury, mało szczegółowe obiekty, przewaga ciemnych kolorów nad ciepłymi i soczystymi barwami... Oj, kiepsko to wszystko wyglądało.

Jakem jednak Qoora – nie poddałem się tak łatwo i postanowiłem podążyć tropami Brave'a (bo tak ma na imię główny bohater tej gry) znacznie dalej. I pewnie domyślacie się już, że już wkrótce ogarnęło mnie nagłe oświecenie, iluminacja, istne katharsis, czy coś równie fajnie brzmiącego, a sama gra okazała się megahitem mogącym konkurować z najlepszymi pośród tytułów na PS2. No. Może nie do końca tak to wyglądało, ale faktycznie Brave dosyć szybko zdołał zatrzeć to pierwsze, niezbyt ciekawe wrażenie i pokazał swój, w tym wypadku, orli pazur. A raczej pazurek, bo to w końcu gra dla dzieciaków. Ale do rzeczy...

O ile na początku wydawało mi się, że oprócz tradycyjnego biegania po pustawych planszach nic ciekawego mnie tu nie spotka, tak po jakiejś godzinie czy dwóch grania uświadomiłem sobie, w jak ogromnym błędzie byłem wcześniej. Ze screenów wyraźnie wynika, że Brave to trójwymiarowy platformer. Ale nie taki zwykły. Szczerze powiedziawszy nie pamiętam gry tego typu przeznaczonej dla „małolatów", która dawałaby tyle możliwości i przed graczem stawiała tak różnorodne zadania. Fabuła bez zbędnych komplikacji prowadzi nas przez kolejne poziomy, a tam, oprócz zmagania się z różnymi, wrogo nastawianymi stworzeniami, trzeba będzie wykonać szereg misji oraz wziąć udział w licznych mini gierkach. Najfajniejsze w tym wszystkim jest to, że owe mini gierki bardzo sprawnie zostały wplecione w główne misje, jakie powierzono naszemu bohaterowi, przez co wydają się integralną częścią każdego zadania, a nie tylko jakąś zapchajdziurą mającą sztucznie przedłużyć czas spędzony z grą. Łowienie ryb w rzece, tropienie dzikich zwierząt, ujeżdżanie bawołów, spływ kanoe rwącym potokiem, szybowanie na orle... to tylko niektóre przykłady, a można by wymieniać je jeszcze długo.

Szacunek dla chłopaków z Vis też za to, że tutaj ilość idzie w parze z jakością. Nie można mówić oczywiście o klasie, w jakiej rezyduje Jak czy Ratchet, ale od razu widać, że panowie odpowiedzialni za tę pozycję nie olali sobie sprawy i postanowili młodszemu pokoleniu graczy dać naprawdę ciekawą i w miarę dopracowaną grę. Poziom trudności oczywiście dopasowano do manualnych zdolności dzieciaków, tak więc grając w Brave małoletni miłośnicy konsol nie będą musieli zbyt często używać pełnych złości zwrotów pokroju „motyla noga". Dodatkowo przygotowano także dosyć szczegółowy system podpowiedzi, który sprawdza się naprawdę dobrze, chociaż w przypadku polskich dzieciaków bariera językowa może stanowić pewien problem.

Ale problemów jest więcej. Taka na przykład kamera. Niby jest możliwość jej ręcznego ustawiania, ale na niewiele się ona zdaje, gdyż kamera i tak wyprawia co się jej żywnie podoba utrudniając w ten sposób zabawę. Przez takie wybryki nieraz zaliczyłem bolesny upadek ze skały lub bliskie spotkanie trzeciego stopnia z niewidzialnym wrogiem w postaci wilka lub przerośniętego żuka. Na szczęście, nawet mimo tego dosyć rzadko zdarza się nam wyzionąć ducha w Brave, a nawet jeśli już tak się stanie, to pomocny system autosavów nie będzie nam kazał przedzierać się od samego początku przez dany poziom.

Prawdę powiedziawszy z czasem przekonałem się praktycznie do wszystkiego w Brave. Grafika, choć ascetyczna, spełnia swoje zadanie, a z czasem nabiera naprawdę przyjemnych kolorów, dźwięk bardzo klimatyczny i wspaniale obrazujący klimat życia w indiańskiej wiosce oraz podróżowania po stepach i lasach. Nawet wygląd bohaterów przypadł mi w końcu do gustu i zamiast ze skrzywieniem, na wybryki młodego Indianina patrzyłem z uśmiechem.

No i jest coś jeszcze w tym tytule, co może okazać się magnesem przyciągającym do niego nie tylko dzieciaki do lat dwunastu, ale także znacznie starszych graczy. Czy biegaliście kiedyś w pióropuszach i z drewnianymi tomahawkami podszywając się pod Ostatniego Mohikanina? Czy próbowaliście indiańskim sposobem rozpalić ognisko przed blokiem? I wreszcie – czy kręciły Was książki Coopera i Londona? Heh, bo wiecie, pomimo całej swej prostoty, ta gra pozwala wrócić do dzieciństwa i przypomnieć sobie stare, dobre, indiańskie zabawy.

Qoora ■ ■

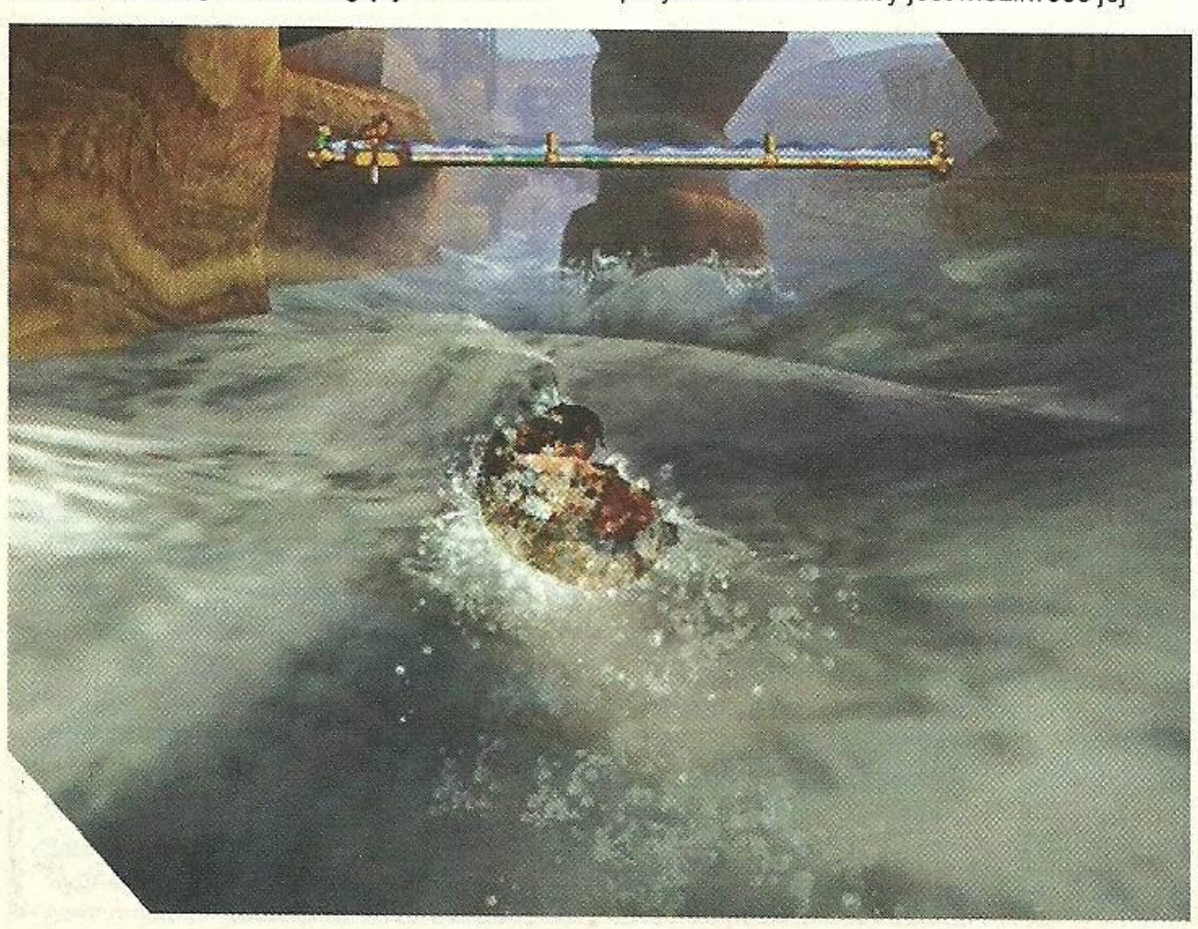
PlayStation 2 — Howgh!

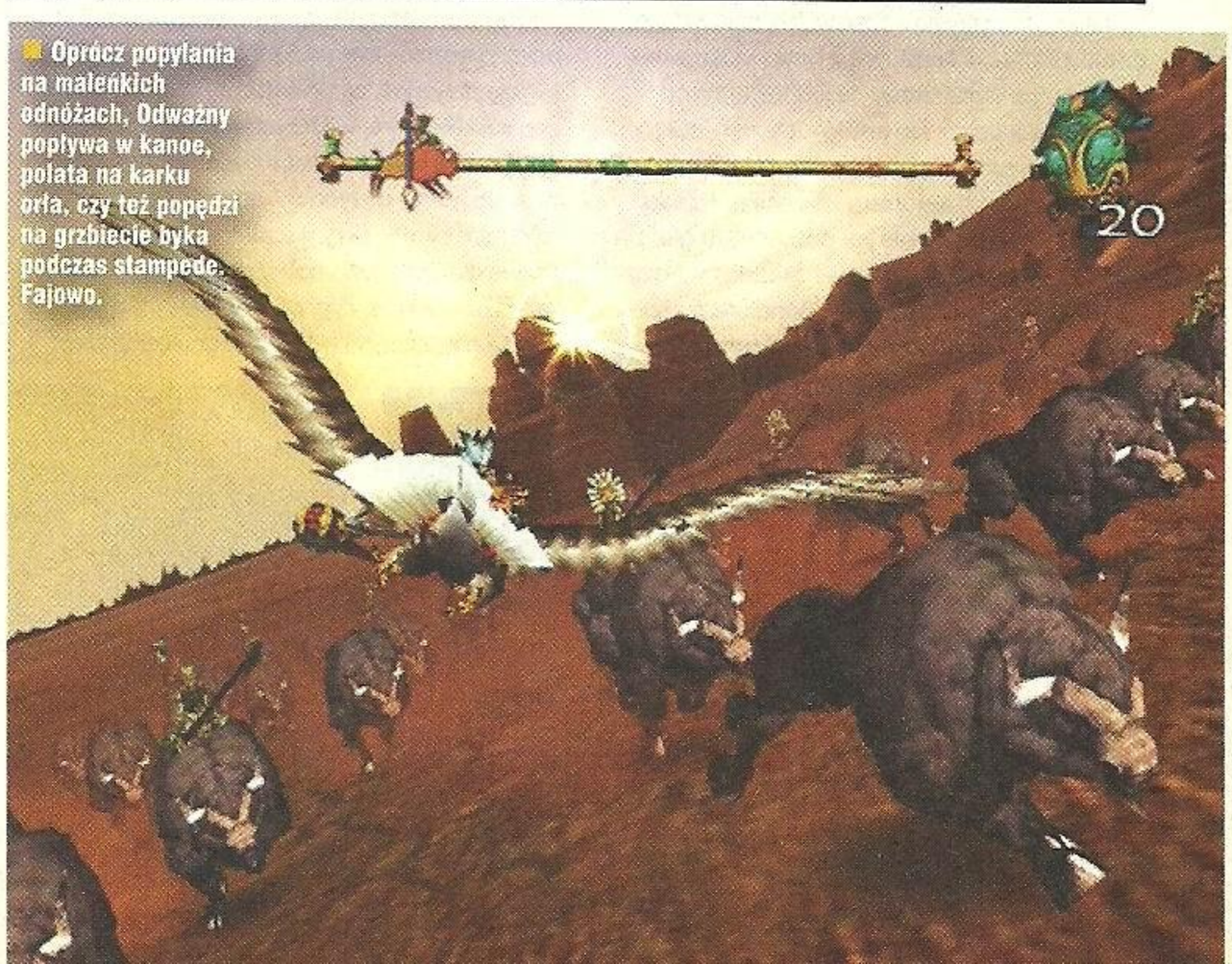
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Vis Ent.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.7





■ Oprócz popylania na maleńkich odnóżach, Odważny popływa w kanoe, polata na karku orła, czy też popędzi na grzbiecie byka podczas stampede. Fajowo.

- **Dobre:** Kilka oryginalnych pomysłów...
- **Złe:** Przegięty „humor", beznadziejny bohater i patent z giwerami, nudne poziomy.
- **Brzydkie:** Cała gra za piękna nie jest.

O dziwo, Raze's Hell ma nawet multiplayer przez Live, gdzie możemy zmierzyć się z graczami z całego świata w pięciu trybach rozgrywki, dość standardowych, jeśli nie liczyć wariacji na temat piłki nożnej.

Jest tryb kooperacji dla dwóch graczy, w którym kolega może dołączyć się do zabawy w każdej chwili. Są także mini gry, takie jak skradanka czy golf. Zabawne przez pięć minut.

RAZE'S HELL

NA PAPIERZE WYGLĄDA INTRYGUJĄCO, NA EKRANIE NIE WYPADA NAWET W POŁOWIE TAK CIEKAWIE

Nie ukrywam, że pomysł stojący za tą grą wydawał mi się ciekawy. Pradziwy antybohater siejący śmierć i pożogę w szeregach „całuśnych", „przytulaśnych" i słodko wyglądających mieszkańców krainy radości miał szansę stać się takim typem bohatera gry video, którego każdy gracz polubi. Tak się niestety nie stało, przynajmniej nie w moim przypadku. I wątpię, aby stało się w Waszym.

Historyjka zaczyna się w momencie, w którym mieszkańcy wspomnianej powyżej krainy postanawiają nieść w świat swoją cudowność i słodkość. O dziwo, narzędziami, za pomocą których zamierzają tego dokonać są karabiny i wyrzutnie rakiet. Ruszają więc w szeroki świat niosąc zagładę wszystkim „brzydkim". Tytułowy Raze także z tych specjalnie pięknych nie jest. Wraz ze swoimi pobratymcami mieszka w wybitnie niepięknej wiosce wśród wybitnie niepięknego krajobrazu. Pewnego dnia machina wojenna Kewlettów, bo tak nazywają się słodziutcy agresorzy, przetacza się przez jego rodzinne strony. Raze uchodzi z życiem, ponieważ nie ma go wówczas w wiosce, a pożogę dane mu jest obserwować z bezpiecznej odległości. Przed najeźdźcami postanawia skryć się w lesie. Tam znajduje jaskinię, w której na cokole stoi sobie artefakt. Nie, no jasne, nic dziwnego, że stoi sobie w jaskini koło wioski i nikt go jeszcze nie buchnął – sam znam ze trzy takie jaskinie koło mojego domu i z nich też nikt jeszcze artefaktów nie podprowadził. Ale nic to. Raze jednak odkrywa w sobie żyłkę chuligana i postanawia go wziąć.

Wówczas dokonuje się jego transformacja. Raze ze stwora brzydkiego awansuje na arcybrzydkiego. Do tego spotyka coś, co wygląda jak latający worek kartofli, o imieniu, którego już nie pamiętam, a to dlatego, że można usłyszeć je tylko na początku, przy okazji przedstawiania się stwora. Później go nie usłyszymy, bo Raze jest niemy. Ekstra kombinacja – brzydki i niemy. W ogóle Raze po transformacji prezentuje się nieciekawie – wygląda jak skrzyżowanie Predatora i Raziela, a do tego jest niebieski i ma czółki. Designer postaci jak widać odwalił robotę tak świetną, jak scenarzysta.

Raze i jego mentor-w-formie-worka-kartofli idą sobie dalej i natrafiają na coś w rodzaju rośliny jarzącej się silnym niebieskim światłem. W tym momencie scenarzysta dalej prezentuje swoje zaskakujące pomysły, bo latający stwór wygłasza mowę w stylu „używaliście tego jako pożywienia, ale prawdziwe zastosowanie jest inne..." Czad. No więc prawdziwe zastosowanie jest takie, że można takową roślinkę rozwalić na kawałki i wykorzystać jako amunicję. Amunicję do czego, pytacie? Nie, nie do broni. Raze amunicję wsysa, a następnie wypluwa. Tak, dobrze rozumiecie. Strzela otworem gębowym. Łaaa, super. Roślin jest dziesięć rodzajów, z których każda w połączeniu z jadaczką bohatera daje inny efekt, tworząc w sumie dziesięć broni. Mamy więc gębę działającą jak karabin maszynowy, strzelba, snajperka, wyrzutnia rakiet, miotacz łatwopalnych substancji, etc. Nie wiem, co takiego jest w jednej roślince, że Raze może zoomować (snajperka), a w innej, że pysk mu się przegrzewa (karabin), ale podejrzewam, że autorzy też nie wiedzą.

Tak oto uzbrojony w swoją gębę niebieski pokrak rusza na krucjatę przeciwko Kewlettom z zamiarem przywrócenia naturalnej dla otaczającego go środowiska brzydoty. Akcję obserwujemy zza jego pleców, sterujemy jego poczynaniami natomiast na modłę gier fpp – używając obu analogów. Poza strzelaniem Raze potrafi także przydzwonić jak się patrzy za pomocą wystających mu z łap ostrzy. Może się także skradać, lecz jest to rozwiązane niezbyt intuicyjnie. Odbywa się to nie przez przytrzymanie przycisku, a przed jego naciśnięcie. Niejednokrotnie miałem już rzucić się za kimś z ukrycia, podczas gdy okazywało się, że skradam się za nim, bo puściłem przycisk po dłuższym trzymaniu, zamiast po prostu nacisnąć go po raz drugi. Raze ma także nader przydatną umiejętność zwinięcia się w kulkę i przemierzania w ten sposób poziomów, zupełnie niczym Samus Aran. Może tą umiejętność wykorzystywać także do rozjeżdżania przeciwników. Pozostałe po nich truchło warto rozczłonkowywać, bo wessane przez Raze'a kawałki Kewlettów odnowią nam energię... Kto to wymyślił? Gra ma tendencję do balansowania na granicy dobrego smaku, a Kewlett Mengele jest już chyba po drugiej stronie tej granicy. Jak kilka innych pomysłów zresztą.

Gdy w trybie skradania zbliżymy się do nic nie podejrzewającego przeciwnika możemy zafundować mu krwawy i bolesny zgon – klasyczny stealth kill, znany choćby z serii Tenchu. Die, Kewlett, die!

Na pokonanie czeka dwadzieścia poziomów. Są one rozległe, przyda się więc mapka, którą możemy w każdej chwili przywołać przyciskiem. Sam design poziomów jest mizerny. Rozległe pola, na których z rzadka przyuważymy jakiś nieskomplikowany obiekt. Przeciwnicy nie powalają ani jakością wykonania, ani designem. Ich projekty przywodzą na myśl wszystkie te koszmarki, które atakują dzieci w rozmaitych programach telewizyjnych, z teletubisiami włącznie. Gra jest dość trudna, a zgony często trafiają się nawet na najłatwiejszym poziomie trudności. Poza standardową kampanią dla jednego gracza, gra zawiera trochę dodatków, które przytrzymają Was dłużej przy telewizorze. A w zasadzie spróbują, bo wątpię, aby im to wyszło. Jeśli dodamy do tego fakt, że w Stanach gra kosztuje tylko dwadzieścia dolców wychodzi z tego całkiem sensowny przelicznik jakości i zawartości do ceny. Jest jednak tyle lepszych gier, że nie ma sensu inwestować w **Raze's Hell**, a nadchodzące przygody wieśniaka z Rare zmiotą grę Majesco i to zarówno w trybie dla jednego gracza, jak i online.

Blizzard Beast

Xbox — Poczekajcie na Conkera.

- **Wydawca:** Majesco
- **Producent:** Artech
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Xbox Live!

7.5

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

DLA WIELU LUDZI PIERWSZE ROZWIĄZANIE JEST NAJLEPSZYM ROZWIĄZANIEM

I jeśli nawet próbują oni zastanawiać się nad kolejnymi rozwiązaniami, to i tak to pierwsze rozwiązanie najbardziej zawsze im uwiera i nie daje się skupić nad czymkolwiek innym. Takim pewnie ciężko będzie grać w nową grę z serii Medal of Honor, a to dlatego, że wreszcie, po latach oczekiwań, doczekaliśmy ery, gdzie niekoniecznie trzeba na polu bitwy gnać przed siebie.

Psy Wojny

„Psy Wojny" – tak pierwotnie miał brzmieć tytuł tej gry. Chłopaki z Los Angeles srodze się jednak zawiedli na tolerancji Europejczyków. Okazało się, że tego typu tytuł nie brzmiałby dla nas chwytliwie. Poszukano więc alternatywnego rozwiązania i oto mamy European Assault.

Kariera serii zaczęła się sześć lat temu. Strzelankowe opowieści z II wojny światowej uwiodły rzesze fanów, w tym i mnie. Fajowy dźwięk, ciekawe misje, a co najważniejsze – niegłupi wrogowie, którzy chyba po raz pierwszy w historii potrafili odkopywać granaty. To robiło piorunujące wrażenie. Esesmani, którzy widząc przeciwnika najpierw chowali się za rogiem, a dopiero potem zdejmowali z ramion karabiny, nie zaś biegli wrzeszcząc i strzelając na oślep. Wszystko to sprawiło, że Medal of Honor przeszedł przez fanów strzelanek jak lodołamacz Lenin przez Morze Barentsa. Druga część także z lekka zarządziła. Z kolejnymi było nieco gorzej. Linia się troszkę rozmyła, ciągnąc się w ogonku pierwszej ligi strzelanek na konsole i pełznąc w cieniu takich hitów, jak Killzone na przykład. Z tytułu kreującego przyszłość gier, stała się tytułem ledwie za rynkiem nadążającym. European Assault może zmienić tę sytuację. Wprowadza multum nowych rozwiązań i przez wielu uważana jest za najlepszą część serii. Świetnie!

Jak widać wszędzie pełno jest ikonek symbolizujących to i owo, gra zyskuje dzięki temu na grywalności, bo nie kręcimy się bez sensu po okolicy. Niestety – słabo to wygląda.

Europa, Europa

Siadając do nowego Medala cieszyłem się głównie z jednego powodu: pobrykam w Europie. Po raz kolejny zobaczę jak wyglądała wojna oczami Amerykanów. Gdzie tam nasze miejsce? Może będzie coś o Warszawie? Niestety – tym razem nas ominęło. Całość zabawy rozpoczyna się w 1942 roku i nawet – co zasmuciło mnie najbardziej – nie wcielimy się w europejskiego żołnierza. Karabin chwycimy jako William Holt, Amerykanin, zatrudniony w jednej z tajnych organizacji rządowych, która stanowiła wzorce dla dzisiejszej CIA. Holt wspomina kolejne akcje, w których uczestniczył, a my dzielnie podążamy za jego wspomnieniami i walczymy tam, gdzie on i o to, co on. W głównej mierze odszukiwać będziemy tajne dokumenty i unieszkodliwiać oficerów wroga posiadających cenną strategiczną wiedzę. Przy okazji jednak wytniemy w pień obrońców każdego z poziomów, a przy okazji coś zdetonujemy tu i ówdzie, w ramach treningu przed Sylwestrem.

Czuć już w tej chwili, że gra nie jest tak europejska, jak byśmy chcieli. Po pierwsze Holt, a po drugie jego wspomnienia. Nie dotyczą one specjalnie wojny, jaka nam wydaje się znana, gdyż jedna czwarta gry polega na zwalczaniu 7 Dywizji Pancernej Rommela, czyli – krótko mówiąc – walkom w Afryce. Na szczęście reszta to Francja, Belgia i Rosja. Dość ciekawe i rzadko wy-

WOJNA W EUROPIE

Moim zdaniem na największą pochwałę Medal zasługuje za rozwiązania sztucznej inteligencji. Pisaliśmy już o tym w zapowiedzi, więc przypomnę tylko. Po pierwsze, stworzono agentów, czyli postacie oskryptowane specyficznie dla danego wycinka mapy. Te postacie poruszają się po danym terenie i wykonują czynności w zależności od sytuacji. Po drugie zaś, dodano pewien chytry element. Otóż w sposób wręcz genialny rozwiązano kwestię chowania się przeciwników, czy wymiany przy karabinie maszynowym. Na logikę pewnie każdy z nas zrobiłby to tak, że ludzik wyszukiwałby takie miejsce. Ale jest to nieekonomiczne i trzeba by się zastanawiać jak dodać atrybut takiego miejsca ludzikowi, który i tak niejedną linię kodu pochłonął. Zrobiono więc odwrotnie! To karabiny i skrytki „nawołują" do siebie żołnierzy! Mówiąc obrazowo, wolny karabin maszynowy ma tak wielką siłę przyciągania, że ktokolwiek i z jakiejkolwiek przyczyny pojawi się w okolicy, zostaje zaproszony do naciśnięcia spustu. Świetnie to wszystko działa w praniu. Biegniemy przed siebie i nagle wyrasta przed nami karabin ze strzelcem. Zdejmujemy kolesia i wiejemy, bo już za nami biegną kolejni. Mijamy karabin i napieramy przez pole. Co się wtedy dzieje? Pościg dopada do karabinu i momentalnie przestaje nas gonić. Za to już po chwili obok nas trawa podskakuje pod uderzeniami pocisków. Sprytne.

Wspaniałe to uczucie, kiedy wie się, że nie jest się samemu, że trzeba biec do przodu, zanim zabiją Ci kolegów, że skoro przydzielono Ci czołg, będziesz go osłaniał, żeby dojechał jak najdalej. Aż chce się sprawdzić nie tylko siebie, ale i twórców – czy spodziewali się, że ktoś ochroni czołg tak dobrze! W ten sposób z misji, która zapowiada się na strzelankę, robimy misję o ochranianiu czołgu. A gdzie indziej... Chłopaki padają jak muchy, a my podnosimy się z okopu, żeby odciągnąć od nich ogień wroga, leczymy się apteczkami i biegniemy w bok, tylko po to, żeby jeden celny granat przytomnego kumpla otworzył drogę do kolejnych stanowisk bojowych!

Z gorącej pustynni wprost w rosyjską zimę... Na szczęście żołnierze Wehrmachtu zadbali o gorące przyjęcie i odpalili fajerwerki, a czerwonoarmiści polali gorzałki.

Wspaniałe to uczucie, kiedy wie się, że nie jest się samemu, że trzeba biec do przodu, zanim zabiją Ci kolegów, że skoro przydzielono Ci czołg, będziesz go osłaniał, żeby dojechał jak najdalej.

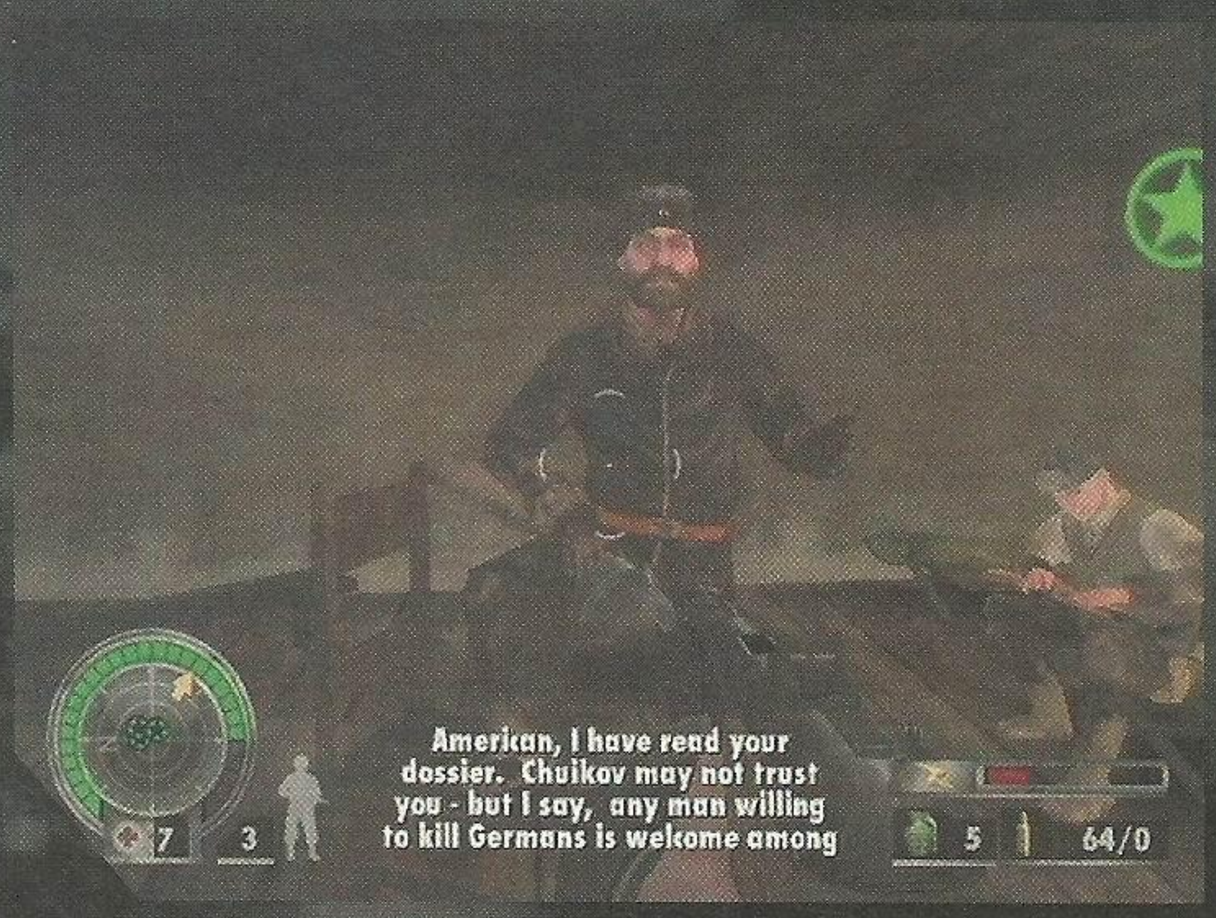
AMERICAN BERSERKER

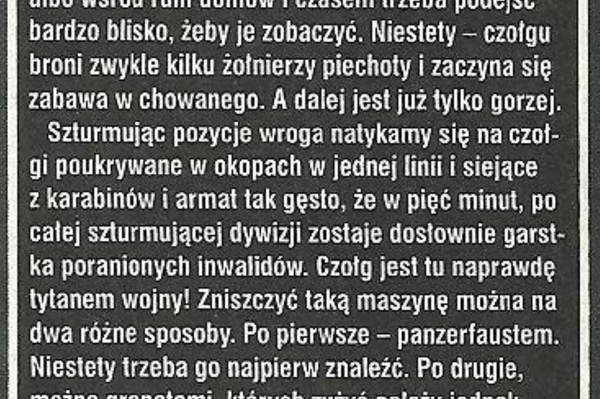
Kolejną nową opcją w tytule jest adrenalina, którą najprościej określić można mianem „trybu berserk". Przybywa jej w dwóch sytuacjach. Podczas walki, kiedy zabijamy i dostajemy po głowie, ale także i wtedy, kiedy oddajemy naszym dzielnym żołnierzom własną apteczkę. Widać jest to bardzo stresujące dla żołnierza, kiedy oddaje własny bandaż.

Gdy poziom wzmiankowanego hormonu osiągnie maksymalną wartość, wciskając jeden przycisk wpadamy sobie w berserk. Czas ulega spowolnieniu, więc łatwiej nam lawirować między chmarami przeciwników, a co odważniejsi mogliby nawet próbować unikać pocisków. Nie ma jednak po co. Pociski, kiedy jedziemy na adrenalinie nic nam nie robią. Do tego nasze własne pociski zadają znacznie większe obrażenia.

Kiedy się to wszystko przydaje? Głównie, kiedy docieramy do momentu w misji, którego po prostu nie sposób przejść. Na przykład rzesze wrogów barykadują nam przejście, a czas ucieka – sprawdźcie w tym celu ostatnią misję. Tam zadaniem naszym jest przedarcie się przez rzędy okopów, zniszczenie czołgów, na które działają albo granaty, albo panzerfausty, a na koniec zdobycie potwornie szczelnie chronionego bunkra, gdzie za każdym niemal zakrętem stoi ściana z małym okienkiem, za nią karabin maszynowy i kilku faszystów w kolejce do jego obsługi. Konia z rzędem temu, kto przeprowadzi cały swój trzyosobowy oddział przez to piekło, nawet na najniższym poziomie trudności.

Stąd też, kiedy zaczyna się dziać źle, po prostu zamieniamy się w wikinga i zasłaniamy własnym ciałem dzielnych naszych kamratów. Możemy liczyć, że w trudnych chwilach nasi chłopcy tak samo osłonią nas swoim ciałem. Czasem więc warto oddać komuś apteczkę dlatego, że jest chory, a czasem dlatego, że z lekka nas to hmm... podnieci i wystarczy potem jeden prztyczek w nos, żebyśmy ze zwykłego amerykańskiego żołnierza w Europie zamienili się w kombajn made in USA.





DAS IST EIN PANZER!

Ktokolwiek jeszcze ma wątpliwości jaką potęgą w czasie II wojny światowej były czołgi, teraz może sobie to naocznie sprawdzić. Te potężne „niszczyciele na gąsienicach" pojawiają się w grze kilkukrotnie. Po raz pierwszy na pustyni – przemierzamy ruiny wiosek wśród piasków i nagle z daleka słychać huk. A potem huk powtarza się. Tuż obok nas. Pierwsze trupy. Chwytamy karabin, ale... Skąd strzelano? Czołgi poukrywane są w okopach, albo wśród ruin domów i czasem trzeba podejść bardzo blisko, żeby je zobaczyć. Niestety – czołgu broni zwykle kilku żołnierzy piechoty i zaczyna się zabawa w chowanego. A dalej jest już tylko gorzej.

Szturmując pozycje wroga natykamy się na czołgi poukrywane w okopach w jednej linii i siejące z karabinów i armat tak gęsto, że w pięć minut, po całej szturmującej dywizji zostaje dosłownie garstka poranionych inwalidów. Czołg jest tu naprawdę tytanem wojny! Zniszczyć taką maszynę można na dwa różne sposoby. Po pierwsze – panzerfaustem. Niestety trzeba go najpierw znaleźć. Po drugie, można granatami, których zużyć należy jednak kilka (czasem aż siedem – jak się krzywo trafia). A granaty na drzewach nie rosną. Cóż więc jeśli nie mamy ani tego, ani tego? Czasem możemy jeszcze liczyć na szczęście. Zdarza się bowiem, że faszyści zakładają na naszej drodze ładunki wybuchowe. Jeśli uda się wykurzyć saperów przed detonacją, możemy potem posłużyć się tymi niespodziankami przeciwko ich twórcom.

Od czasu do czasu natykamy się także na wyrzutnie rakiet wycelowane w jakieś budynki, czy po prostu w drogę. I znów, jeśli wykurzymy stamtąd obsługę, można podjąć próbę przeczekania, póki czołgi wroga nie dotrą w wyznaczone miejsce i uruchomić lawinę ognia, która puści z dymem nawet najszczelniej zaspawaną konserwę. W żadnej dotychczas grze nie pokazano czołgów jako tak potężnych i twardych maszyn. Te znane przecież każdemu chłopcu pojazdy robią tu wrażenie nie gorsze, niż najlepsi bossowie z fantastycznych krain. Naprawdę.

korzystywane w grach terytoria. Szkoda, że w ramach akcji francuskich nie ma Paryża, bo tam Amerykanie pękliby z dumy: wszakże zatrzymali się przed samymi granicami miasta, pozwalając wyzwolić stolicę żołnierzom francuskim. Tak czy owak, dmuchamy niczym wicher przez Europę (i Afrykę), raz to przez gorący, rozgrzany słońcem piach, a raz to przez śnieżne zawieruchy. Na czym jednak polegają różnice w grze, że jest ona taka fajna?

Którędy do domu?

Wszystko zaczyna się i kończy na kompasie, który tkwi niczym opoka w rogu ekranu. Pokazują się na nim, oprócz kierunku, dane dotyczące celów misji, oraz tak zwanego „nemesis". Cele misji z początku są dwa, trzy. W tym jeden podstawowy. Na przykład: odszukaj i zniszcz radiostację. W miarę jednak jak poruszamy się po lądzie i bierzemy udział w walkach odkrywają się nowe, dodatkowe misje. Możemy na przykład dotrzeć w okolice bunkra. I już pojawia się wielki napis informujący o podmisji: zdobądź bunkier. Fajne jest to, że miejsca, w których rozgrywają się misje, są bardzo obszerne i mają mnóstwo zaułków. Poruszając się „byle do przodu" mamy sporą szansę nie znaleźć połowy ukrytych dla nas przez autorów niespodzianek. A tym trudniej, że poziomy są naprawdę wielkie, a możliwości przemierzania ich wręcz liczone w dziesiątkach. Można więc dotrzeć od razu do podstawowego celu misji wskazywanego przez kompas i zebrać minimalną liczbę punktów, albo przeszukiwać poziomy w nadziei na odkrycie kolejnych bocznych ścieżek. Zwykle odbywa się to tak: pojawia się jakiś żołnierz i opowiada, że za rogiem/w okolicy, itp. coś się dzieje. My zaś musimy wpłynąć na tę sytuację w taki to a taki sposób. A to więc zatopimy okręt podwodny stojący w doku, a to zniszczymy działo przeciwlotnicze, a to zlikwidujemy gniazdo karabinów maszynowych, a to znów trafimy do sali kinowej, gdzie wyświetlają akurat film propagandowy i trzeba będzie go ukraść.

Każda nowa pod-misja ma swoją strzałeczkę, która pokazuje gdzie mniej więcej się kierować, żeby załatwić co trzeba. Oczywiście kompas wskazuje tylko kierunek, a nie metodę. Pomyśleć już trzeba samemu. Dla przykładu: zniszczenie działa przeciwlotniczego wydaje się proste, ale kiedy docieramy w miejsce pokazywane przez strzałkę, okazuje się, że nic tam nie ma. Po chwili dopiero odkrywamy, że działo stoi na dachu, dokładnie nad nami i zaczynamy szukać dojścia. W trakcie gry zatem może się okazać, że po tarczy kompasu bryka raźno pięć, sześć strzałek, z których każda oznacza zaczętą, ale nie zakończoną pod-misję. Ci, którzy chcą uzyskać maksymalną liczbę punktów mogą po prostu do głównego celu udać się na końcu. To załatwi sprawę.

Jest jeszcze kwestia „nemesis", czyli oficera, którego możemy opcjonalnie zgładzić. Zwykle dziad jest bardzo wytrzymały – robi ewidentnie za bossa, ale jest szansa na pokonanie go. Gorzej jak nawieje. Wtedy przez chwilę widać go na kompasie. Zwiewanie jest jednak znacznie

W miarę jednak jak poruszamy się po lądzie i bierzemy udział w walkach odkrywają się nowe, dodatkowe misje. Możemy na przykład dotrzeć w okolice bunkra. I już pojawia się wielki napis informujący o pod-misji: zdobądź bunkier.

utrudnione, ponieważ nie jesteśmy na polu bitwy sami.

Kompania braci

Oprócz nas do misji przystępuje trzech dzielnych żołnierzy, z których każdy ma nad głową symbol gwiazdki w kółeczku. Im mniej symbolu widać, tym kondycja kolegi gorsza. Bajer polega na tym, że możemy zużywać swoje apteczki, żeby ich leczyć. Oczywiście zawsze jest to kwestia wyboru – można dać im zginąć i sunąć „na Rambo" samemu. Najbardziej jednak opłaca się trzymać ich przy życiu, w dobrej kondycji i od czasu do czasu dokarmiać z własnego chlebaka.

Jeśli chodzi o trudność gry – wiadomo. Na najniższym poziomie banalna, na najwyższym praktycznie nie do przejścia. Niższe poziomy trudności zapewniają dwa rodzaje „apteczek". Jedne takie, które można schować na później (wreszcie!) i nie trzeba zużywać od razu (za to można się podzielić), inne zaś takie, które zwykle pozostają po zabitych żołnierzach wroga, te od razu dodają energii. Przeciwnicy chętnie zostawiają po sobie prezenty: karabiny, granaty, żywność. Autorzy poszli tu na rękę graczom i zwykle jest to taka amunicja, która aktualnie nam się przydaje, choć momentami fani campowania i zdejmowania ze snajperki (jak ja) muszą spojrzeć prawdzie w oczy: trzeba nauczyć się strzelać także innymi rodzajami broni.

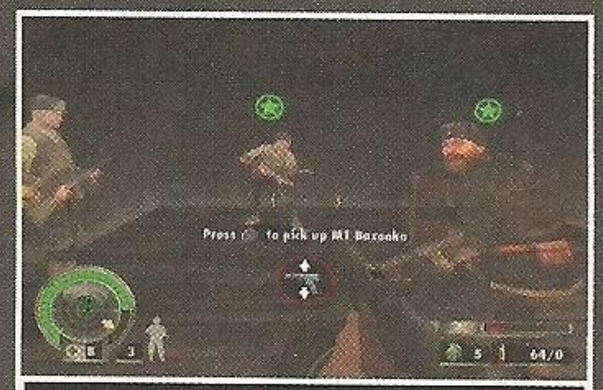
Krecik w mieście

Trzeba być krecikiem, żeby nie widzieć, że pomimo wielu plusów, piętą achillesową tytułu jest jego grafika. European Assault obstawiwszy kilka platform po prostu musiał kuleć w tym aspekcie – wielka w tym zasługa EA, że poniżej pewnego poziomu nie zeszli. Poza tym można spokojnie uznać, że autorzy wytłumaczyli się z jakości grafiki. W jaki sposób? Gigantyczne poziomy, wyobraźcie sobie. Nasz czteroosobowy oddział, a do tego naprawdę, naprawdę dynamiczne pola bitew. Jak sądzicie ilu żołnierzy na raz może się w tej grze pojawić na ekranie? Dziesięciu? Piętnastu? Otóż do pięćdziesięciu! Nasi nacierają, tamci uciekają, a po chwili odwrotnie.

I – kurczę – robi to piorunujące wrażenie, pomimo delikatnych chrupnięć animacji. Szkoda też, że tyle jest w European Assault elementów dwuwymiarowych. Na przykład każdy karabin, który można podnieść składa się z dwóch obiektów. Jeden, to obrazek karabinu leżący na ziemi, a drugi – dwuwymiarowy pistolecik-ikonka kręcący się w powietrzu nad karabinem. Przy każdej broni taki sam pistolecik – dopiero trzeba podejść i zobaczyć co to leży. Granaty też są dwuwymiarowe... Rozumiem, że jest to dla graczy ułatwienie – żeby z daleka było widać. I to akceptuję.

Ale płonące zabudowania wyglądają tak obrzydliwie, że leczyłem się po tym widoku sucharkami przez cały dzień. Tak więc załóżcie sobie, że nie będziecie jęczeć przy grafice, ale obiecuję... Ba – przysięgam, że szybko przestaniecie zwracać na nią uwagę. Jest akceptowalna – to po pierwsze. A po wtóre: na ekranie naprawdę się dzieje! A i z kolegą też można pograć. Szesnaście map i możliwość potykania się w cztery osoby na raz. Szkoda tylko, że przez sieć nic nie działa.

Nadal zimno. Jak widać żołnierskie życie to nie bajka. Tym razem walczymy ze szkopami podczas ofensywy w Ardenach.



BRACIA

Człowiek jest w czasie wojny niczym bez swojej kompanii. No, chyba, że jest się Rambo, ale przypadków klinicznych nie będziemy analizować. W European Assault przemycono wątek znany jak dotąd głównie z gier o brygadach antyterrorystycznych, a mianowicie sterowanie drużyną. Na początek coś bardzo prostego. Ot, mamy możliwość pokazania kolegom, dokąd mają się udać i ziomkowie pobiegną we wskazane miejsce. Wszystko to byłoby bez sensu, gdyby nie dodano kolejnych istotnych linijek kodu, mówiących o tym, że dla przeciwników w grze, nasi koledzy niczym nie różnią się od nas. To znaczy trzeba do nich strzelać tak samo jak do nas.

Wszystko to generuje piorunujące efekty w grze. Na przykład podczas szturmu, kiedy to orientujemy się nagle, że wróg strzela nie tylko do nas, ale i do wszystkich, którzy walczą po naszej stronie. Czasem człowiek schowałby się gdzieś, pokombinował, poczekał, ale w tym samym czasie szeregi jego armii topnieją w zastraszającym tempie. Trzeba więc przeładować broń i napierać do upadłego. Nie od parady byłoby też wydanie kilku rozkazów naszym podopiecznym (ich pozycje i stan zdrowia mamy wyświetlone na kompasie). Wskazując dowolne miejsce w zasięgu wzroku, wysyłamy tam kolesi. Po co to robić? Albo po to, żeby zaszli kogoś od tyłu, albo wręcz przeciwnie – chcemy, żeby skupili na sobie ogień nieprzyjaciela, a my w tym czasie spokojnie wychylimy głowę i zdejmiemy radosnego strzelca.

Niestety – od czasu do czasu inteligencja naszych ludzików z lekka szwankuje. Zwykle wtedy, kiedy trafiają na ogień ciągły z karabinu. Może się okazać, że zamiast się schować, próbują przycelować i strzelić. Ale ponieważ przerwy między seriami, którymi dostają są krótsze niż ich animacja celowania i strzału, po prostu blokują się pod ogniem ciągłym i trzeba strącić wesołego strzelca, choćby z narażeniem życia, zanim padnie nasz kolega. Podobnie jest z odkopywaniem granatów – jeśli nasz ziomek z oddziału ma odkopnąć granat, lepiej uciekać gdzie pieprz rośnie. Najpewniej kopnie go sobie w ścianę, a potem będzie z miną skopanego baseta przyglądał się, co to takiego ładnego przykulało mu się pod nogi.

Atak na Europę

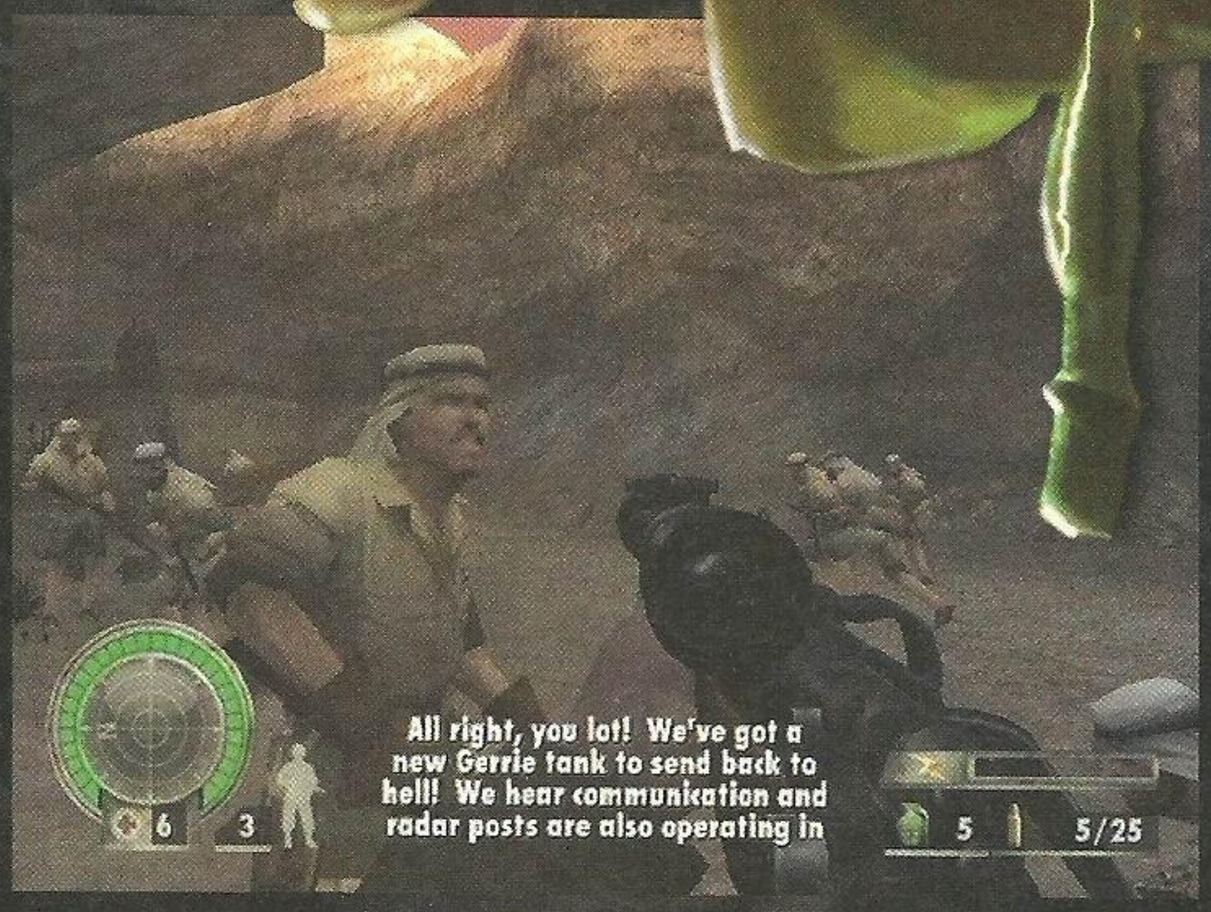
European Assault wypada więc najlepiej z dotychczasowych gier w serii. To super, że tylu żołnierzy atakuje, a przez to ogień wroga nie skupia się tylko na Tobie. To super, że takie wielkie są mapy i można w każde miejsce dojść na kilka sposobów. To super, że można tak ustalić podróż przez misję, że zajdziemy najgroźniejszych przeciwników od tyłu i wytniemy jak kacz-

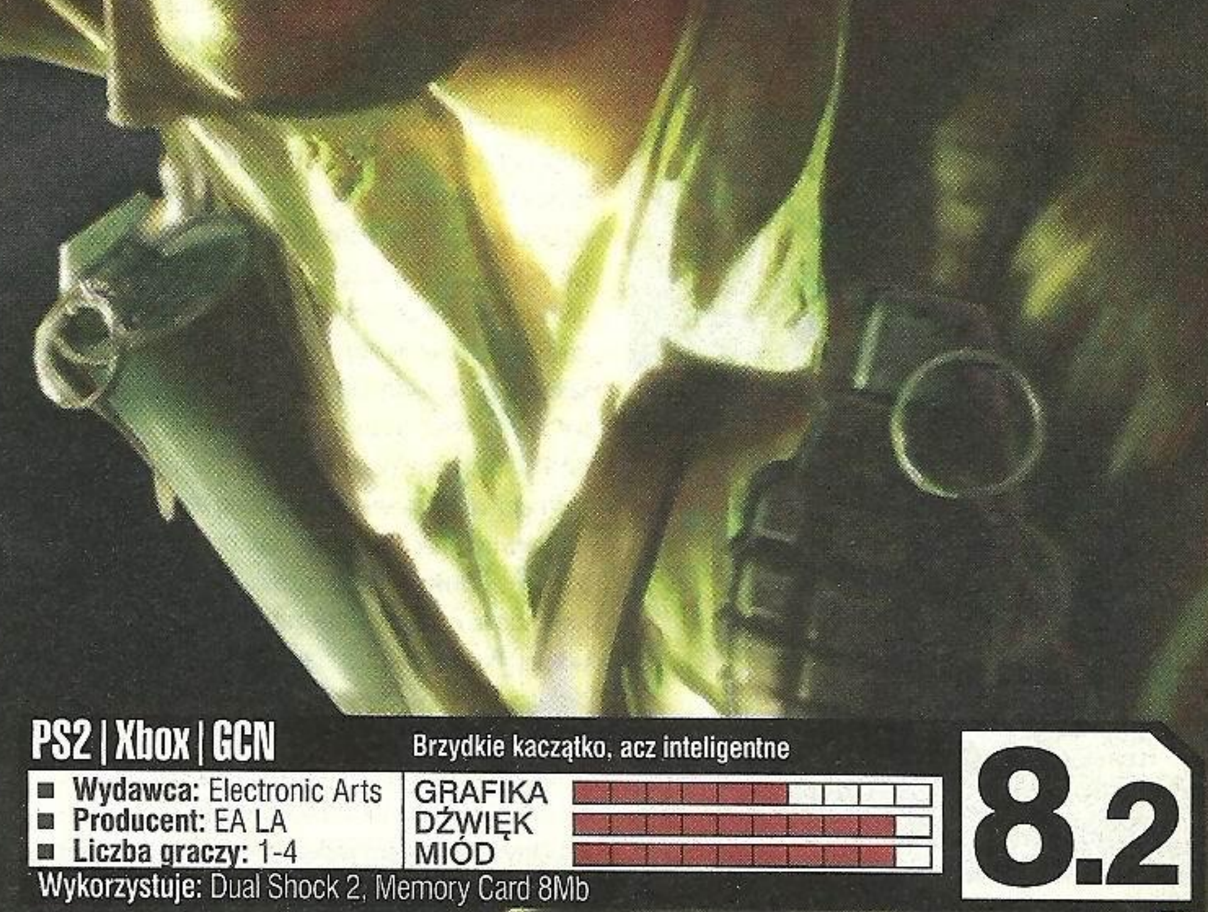
- **Dobre:** Ciekawe misje, fajne patenty z oddziałem, który za nami biegnie i pomaga.
- **Złe:** Rozwiązania dotyczące podnoszenia broni, często nie widać kto do nas strzela. FPP bez netu w 2005 roku?
- **Brzydkie:** Czasem chrupie animacja, żołnierze podobni do siebie.

■ Nie ma to jak postrzelać sobie z pepeszy – któż z nas w szczenięcych latach nie marzył o takiej broni... I czołgu T-34. I psie.

ki. Bardzo mi się też podoba możliwość leczenia ziomków. Aha – no i także fakt, że po wykonaniu każdego zadania można zbierać figurki, które pozwolą zmartwychwstać, jeśli zostanie się zabitym – EA stworzyło przez to system ruchomych checkpointów (o czym już wspominaliśmy w zapowiedzi). Naprawdę autorzy poszli w kilka takich pomysłów, które mogłyby urządzić ten tytuł jak królową konsol. Niestety, natknęliśmy się na granice sprzętowe. To dobrze i źle. Dobrze, bo z niecierpliwością czekał będę na MoH na PS3, albo Xboxa 360. Będzie po prostu uraz mózgu! Źle, bo European Assault stracił przez to na impecie. Zauważcie, że gra dostała ponad osiem punktów na dziesięć. Gdyby grafika była lepsza spokojnie byłoby ponad dziewięć. Stąd też jeśli macie się za dojrzałych graczy, którzy wymagają od gry czegoś więcej, niż tylko ładnego wyglądu, MOH: EA jest dla Was. Ja na przykład przeszedłem grę sam i z dość wymagającą grupą znajomych, którzy z początku powiedzieli: „taka sobie ta grafika", a po godzinie walczyliśmy już o joypada. Doskonała żołnierska rozrywka, ciekawe misje, intrygujące projekty poziomów... Cóż mogę dodać – dajcie z siebie wszystko i naaaaprzóóóód!

Grabarz ■ ■





PS2 | Xbox | GCN — Brzydkie kaczątko, acz inteligentne

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA LA
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.2

DRUGA OPINIA

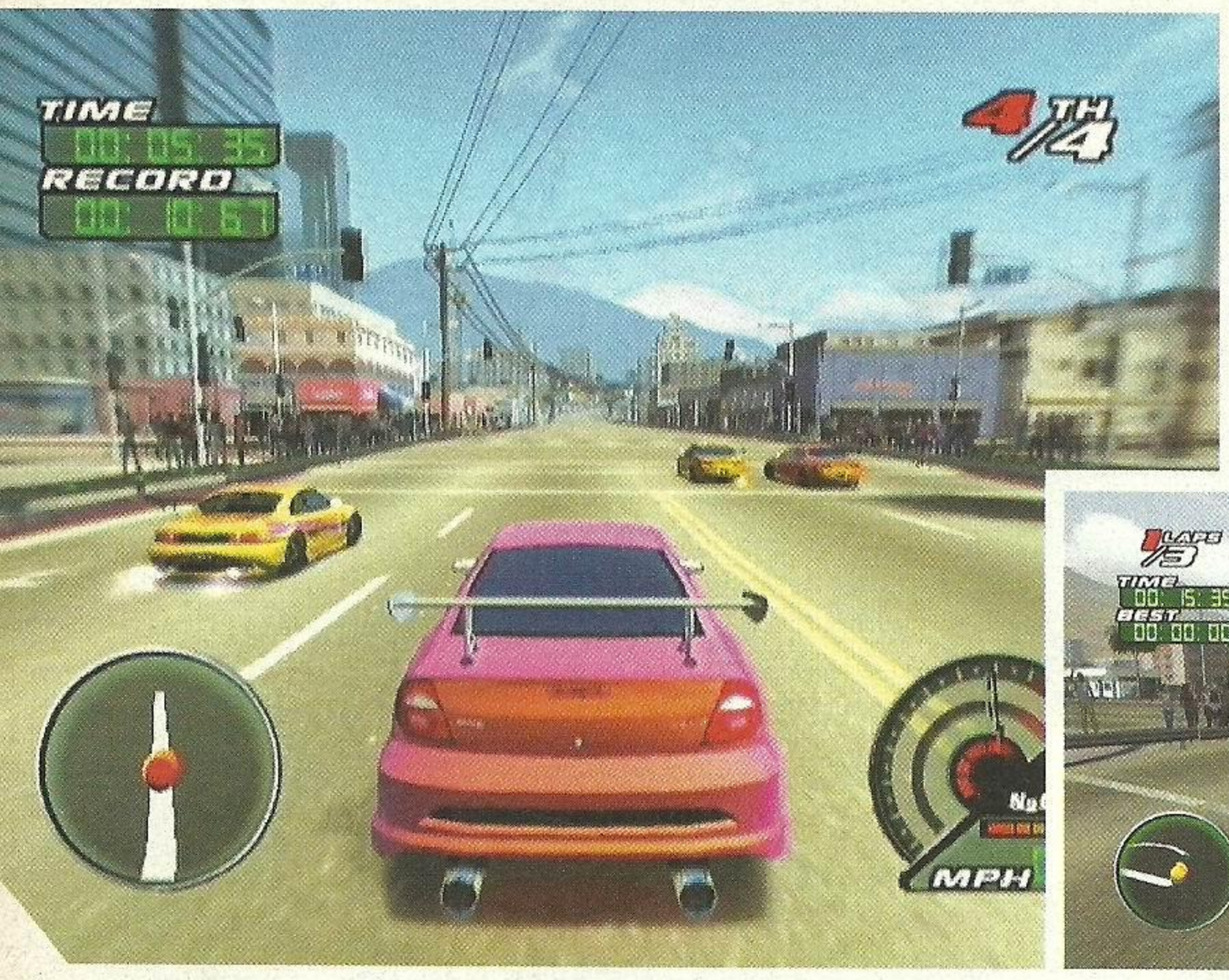
Szczerze mówiąc kiedy oglądałem zapowiedzi nowego Medal of Honor nie spodziewałem się zasadniczych zmian. Na szczęście (dla gry) spotkał mnie miły zawód i okazało się, że rozgrywkę całkowicie przebudowano. Pierwszą sprawą, która od razu rzuca się w oczy jest niesamowity realizm zmagań wojennych. W tej kwestii nowy produktu EA Games zrównał się w moim prywatnym rankingu z Killzone, a to już naprawdę coś. Co prawda nie ma tu tak sugestywnych eksplozji, a gnaty nie wyrywają się z łap jak oszalałe, ale za to czuć zabójczą moc każdego granatu, czy pojedynczego pocisku. Nareszcie nie są to jakieś bzykające smugi, ale coś, czego siłę rażenia zaczynamy autentycznie respektować. Nawet superrealistyczne Brothers in Arms nie oferowało takich doznań w tej kwestii. Patent z chowaniem się i wychylaniem dla oddania strzału jest świetny i nieodzowny, jeśli nie chcemy szybko zakończyć żywota. Ale tym, co najbardziej urzekło mnie w nowym Medalu był obraz zaciekłej, przerażająco prawdziwej wojny. Walki toczone są tu dosłownie o każdy murek, okop, czy kolejny skrawek ziemi. Toż to właśnie tak wyglądało w Kompanii Braci! Poza tym wszystko dzieje się tak szybko, że Helghaści przy szkopach to korespondencyjni szachiści. Do tego cały czas jesteśmy zmuszeni podejmować błyskawiczne decyzje, np. czy wysadzić czołg, czy lepiej zająć się grupką piechoty.

Wprowadzenie wątku strategicznego jest również niezłym pomysłem, szczególnie, że i tak większy nacisk położono na stronę zręcznościową. Mimo to, bez odrobiny taktyki nie ma mowy o przeżyciu. Po prostu ogólne wytyczne są nam zawsze narzucone, do nas jednak należy ich wykonanie – często w bardzo dowolny sposób. Wysadził mnie z kapci rozmach, z jakim zrealizowane są bitwy. Zarówno szkopów jak i naszych chłopców są dziesiątki, ciągle ktoś atakuje, strzela, słychać eksplozje. I to wszystko dzieje się na ogromnych, otwartych przestrzeniach. Pamiętacie, jak kilka lat temu wszyscy zachwycali się akcją na plaży Omaha z Frontline'a? Tutaj pierwsza bitwa na pustyni zjada Normandię na śniadanie. W budowaniu tak sugestywnego obrazu wojny spory udział ma również doskonały dźwięk (polecam grać w słuchawkach na uszach – adrenalina podskakuje niesamowicie). Do gustu przypadła mi również muzyka, włączająca się w najbardziej gorących momentach.

Gra oczywiście nie jest bez wad. Najbardziej rzuciły mi się w oczy nieco ubogie modele niektórych postaci i schematyczne plansze w multiplayerze. Ale w zamian mamy tu zarówno niesamowicie szybką akcję jak i wciskającą w fotel grozę wojennego piekła. Dzięki tej mieszance trudno oderwać się od rozgrywki. Gorączkowo szukając osłony wśród wojennej zawieruchy, człowiek zapomina, że to tylko fikcja i daje się porwać emocjom. Mam nadzieje że inni twórcy gier wezmą z tego przykład.

Cytując Snejka po zjedzeniu zupki chińskiej – „I want some more!!" [Flik]

- **Dobre:** Niezły speed i całkiem fajne zakłady. No i soundtrack.
- **Złe:** „Spirala bankructwa" i nudnawa kariera. Bardzo ograniczony tuning wizualny.
- **Brzydkie:** Facjaty przeciwników i głupawe teksty przez nich rzucane.



DRAMAT W KILKU AKTACH CZYLI JUICED ROK PÓŹNIEJ

A było to tak. W lecie zeszłego roku rozgrywał się dramat w kilku odsłonach, którym był upadek wielkiego i szanowanego niegdyś wydawcy, jakim był Acclaim. Gra, którą wtedy i teraz recenzuję, była już wówczas gotowa i w zasadzie czekała tylko na tłoczenie, pakowanie i transport do sklepów. Oczywiście wcześniej do magazynów piszących o grach trafiły wersje review, tak żeby recenzje ukazały się w odpowiednim momencie. W ten sam sposób do nas trafiła recenzowalna wersja Juiced. Jednak chwilę później okazało się, że Acclaim upadł i Juiced nie mając wydawcy trafiło do czegoś w stylu poczekalni dla gier. Gra przeleżała w niej bez mała dziewięć miesięcy, aż znalazł się wydawca w postaci **THQ**, zaś developerzy z Juice Games zarzekają się, że ten czas nie poszedł na marne i zdołali swe dziecko jeszcze trochę dopieścić. W pewnych aspektach rzeczywiście się to udało, ale czas spędzony w poczekalni obszedł się dość okrutnie z tą grą. Albo raczej – to gry konkurencji sprawiły, że pozycja, która miała ukazać się przed prawdziwym wylewem gier wyścigowych, którego ostatnio doświadczamy, bardzo straciła na atrakcyjności. Dla przypomnienia, gdyby Juiced ukazało się o czasie, to konkurowałoby wyłącznie z Burnout 3, ale od tego czasu na rynek trafiły takie gry, jak: NFSU2, Gran Turismo 4, Midnight Club 3, Forza Motorsport i kilka innych, słabszych racerów, jak choćby Street Racing Syndicate, czy Enthusia Professional Racing.
I z przykrością muszę stwierdzić, że Juiced bliżej jest do dwóch ostatnich z wymienionych gier niż do tych ze ścisłej czołówki. Zmiana wydawcy i dziewięć miesięcy pracy na niewiele się zdało. A szkoda.

Trasy w Juiced są dość przeciętne – nie wyglądają brzydko, ale są po prostu słabo przemyślane i nudne.

JUICED

W POSZUKIWANIU STRACONEGO CZASU...

Juiced podąża wąską i zdradliwą ścieżką pomiędzy symulacją a zręcznościówką. Cała otoczka gry przywodzi na myśl klasycznego, arcade'owego street racera pokroju Midnight Club 3, ale już na przykład utrudnione sterowanie zbliża tę grę do nieco poważniejszych gier. Jak dla mnie – zupełnie niepotrzebnie; gra tego typu powinna być w miarę łatwa, miła i przyjemna w użyciu, a nie frustrująca i pełna ostrych kantów, które jakoś umknęły uwadze szlifujących ją rzemieślników.

Jednym z największych jest bez wątpienia „spirala bankructwa", w którą łatwo jest wpaść na samym początku kariery. Wystarczy, że przegramy kilka wyścigów, w których postawiliśmy kaskę w zakładzie z jednym przeciwników, a może nam jej zabraknąć na kupno niezbędnych usprawnień do naszej fury oraz na równie niezbędne (a nawet bardziej!) naprawy. Otóż w **Juiced** furę trzeba naprawiać po w zasadzie każdym wyścigu, czasami wydaje się mniej, czasami więcej, jednak zawsze trochę kaski trzeba wyłożyć. A gdy takowego wyścigu nie wygramy, przegramy też na dokładkę zakład i jeszcze zdemolujemy furę swoją oraz przeciwników (którym trzeba zwrócić za naprawę) to szybko może się zrobić naprawdę krótko z flotą. Zaś brak kasy to śmierć w **Juiced**, szczególnie, gdy w naszym kalendarzu pojawią się zawody, w których udział jest płatny, bo naprawdę ciężko jest się odkuć, gdy jedyną opcją są wyścigi z bezpłatnym udziałem zdarzające się raz na miesiąc.

Sama kariera przebiega mniej więcej tak: na samym początku trzeba wygrać wyścig z jednym kolesiem jadąc pożyczoną od niego furą. Potem trzeba kupić pierwszą brykę, ale wybór jest niewielki – VW New Beetle, Honda CR-X oraz Peugeot 206. Tylko Honda podpada według mnie pod samochód nadający się do tuningu i ma zdecydowanie najwięcej klasy spośród wymienionych. Na dokładkę jest najtańsza (co jest wielkim plusem – w **Juiced** zawsze lepiej mieć spory zapas gotówki). Potem lecą kolejne wyścigi, budowanie szacunku wśród szefów gangów i ulepszanie fury. Oczywiście są też zakłady, które podnoszą emocje, ale ich realizacja po pewnym czasie zaczyna jednak drażnić – pojawiająca się w małym okienku gęba przeciwnika ciągle powtarza te same teksty i po dłuższym czasie ma się tego rozwiązania serdecznie dosyć. Jednak całość zabawy opiera się na ciułaniu kasy, a nie na budowaniu respektu, a to drugie było chyba podstawowym celem twórców gry.

Niestety – budowanie szacunku w ogóle mnie nie obchodziło za to chciałem nowych modyfikacji i nowych fur. A to przychodzi zdecydowanie zbyt wolno i na dokładkę rozwiązane jest po prostu słabo. Części poprawiających osiągi pojazdu jest całkiem sporo, ale już modyfikacje wizualne mogą się schować w starciu z Midnight Club 3, NFSU2 i Forza Motorsport. Są po prostu ubożuchne.

Sama jazda jest całkiem, całkiem i nic ponadto. Jest w miarę szybko i dość efektownie, ale sterowanie czasami potrafi doprowadzić do furii – ręczny jest nieprzydatny, bo ociupinkę za mocne jego wduszenie powołuje, że fura staje bokiem i tracimy cenne sekundy. Z kolei pokonywanie zakrętów jest po prostu bezpłciowe – aby uniknąć obrócenia fury, albo wjechania w bandę, trzeba dość mocno zwolnić, co sprawia, że czujemy się jak emeryci. A gra ma nas za jeszcze gorszych kierowców niż znienawidzeni faceci w kapeluszach – otóż na ekranie przed każdym zakrętem pojawiają się migoczące napisy w stylu „Zwolnij!" lub „Hamuj!". Co jest w mordę? Jadę z teściową na przednim siedzeniu, która powtarza mi, że jeżdżę szybko i niebezpiecznie? A walcie się! Co lepsze – napisy pojawiają się tak na oko o sto metrów za wcześnie i tylko dezorientują oraz wkurzają (co zresztą zaprezentowałem powyżej, hehe).

Przeciwnicy są dość stereotypowi – albo gnają bezbłędnie i trzeba się trochę namęczyć, albo też popełniają durne błędy i stają w poprzek trasy. Niestety, to samo dzieje się w przypadku naszych kumpli z gangu, którzy ścigają się w naszym imieniu, albo współpracują z nami w wyścigach duetów. Otóż po utracie panowania i czołowym spotkaniu ze ścianą AI zawraca po prostu skandalicznie – powoli wycofuje, wykonuje jakieś bezsensowne manewry, a i tak zazwyczaj ponawia rozpaczliwą próbę przebicia się przez ścianę. Trochę trwa zanim gra rozwiąże tak poważny problem i sprawi, że samochód kierowany przez AI zacznie kontynuować jazdę.

Graficznie **Juiced** też nie robi już specjalnego wrażenia – wszystkie trasy wyglądają podobnie, ich design też jest przeciętny i niczym specjalnym nie zaskakuje, ot – zwykłe miejskie trasy otoczone bandami i ograniczone budynkami. Zupełnie, jak w GT4, a nie street racerze. Na dokładkę fury są nieco plastikowe z wyglądu, a podczas deszczu zdarzają się niezłe chrupnięcia. Owszem **Juiced** brzydkie może jakoś specjalnie nie jest, a blur, podczas gnania z maksymalną prędkością po odpaleniu nitro, jest całkiem spoko, ale to już nie raz i nie dwa widzieliśmy.

Oprawa dźwiękowa jest dobra, jeśli zależy Wam na niezłym soundtracku – Paul Oakenfold, Xzibit, Dub Pistols, Kasabian oraz kawałki kilku innych mniej znanych artystów robią dobry podkład. Za to reszta jest już po prostu przeciętna, a niektóre teksty rzucane podczas wyścigu przez konkurentów, z którymi się założyliśmy, są po prostu denerwujące. Ale może takie miały być? Ja w każdym razie reagowałem na nie treściwym „szatafakap".

Juiced byłoby grą naprawdę dobrą, gdyby ukazało się wtedy, kiedy miało się ukazać. Co zresztą widać po wystawionej przeze mnie ocenie w N+69 z października zeszłego roku (7.7), ale teraz jest grą tylko trochę wybijającą się ponad przeciętną.

Cóż, gra to nie wino – z wiekiem nie robi się coraz lepsza.

Marcellus ■ ■

Ogień z rury super, rozmycia też spoko, ale czemu już muszę hamować? Szkoła bezpiecznej jazdy?

W menu wyboru samochodów można sobie zarzucić auto-mod, czyli losową modyfikację fury.

Ciekawostka – autami z napędem na przednią oś nie da się normalnie kręcić bączków – trzeba to robić na wstecznym.

PS2 | Xbox | PC

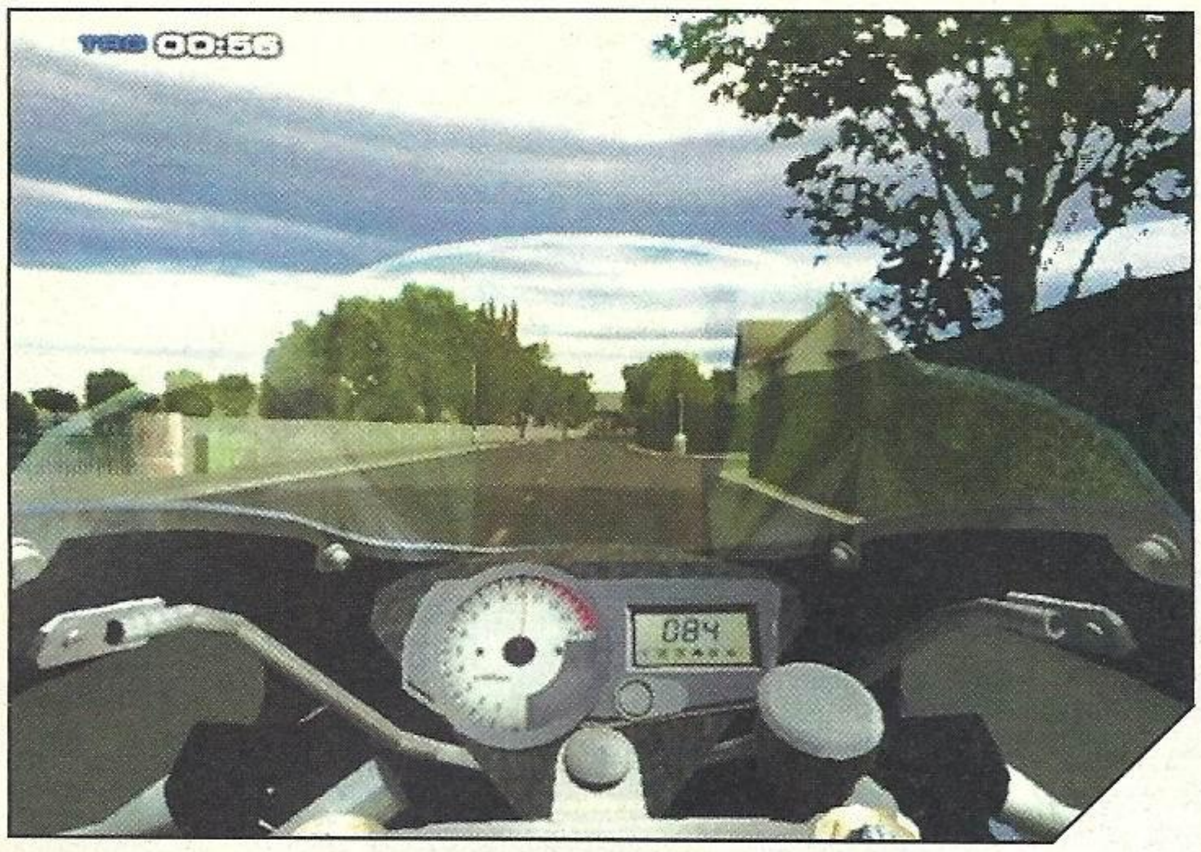
- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Juice Games
- **Liczba graczy:** 1-2 (6)

Deja vu

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Internet

6.5



TT SUPERBIKES

UPRZEDZAJĄC EWENTUALNE PYTANIA – TT, TO SKRÓT OD TOURIST TROPHY

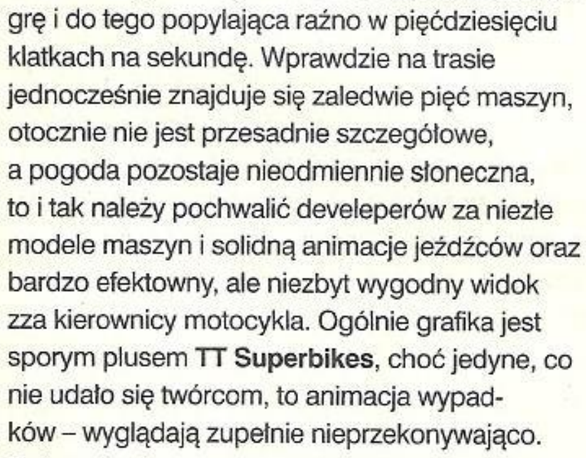
Najnowsza gra „Błaznów" (wcześniej znana jako Isle of Man TT) odtwarza na ekranach naszych telewizorów jeden z najbardziej ekstremalnych i znanych szosowych wyścigów motocyklowych na świecie. Jak poprzedni tytuł wskazuje, jest to wyścig na angielskiej wyspie Man znanej ze świetnej asfaltowej szosy okrążającej całą wyspę. Właśnie tę trasę postarali się odwzorować programiści z Jester i trzeba przyznać, że wyszło im to naprawdę dobrze. Podobnie, jak wiele innych rzeczy w tej, o dziwo, całkiem niezłej, choć strasznie źle wyważonej grze.

Pierwsze pozytywne zaskoczenie to grafika – prawdę mówiąc nie spodziewałem się po programistach z Jester niczego specjalnego, ale udało im się stworzyć całkiem przyjemną dla oka grę i do tego popylająca raźno w pięćdziesięciu klatkach na sekundę. Wprawdzie na trasie jednocześnie znajduje się zaledwie pięć maszyn, otocznie nie jest przesadnie szczegółowe, a pogoda pozostaje nieodmiennie słoneczna, to i tak należy pochwalić develeperów za niezłe modele maszyn i solidną animacje jeźdźców oraz bardzo efektowny, ale niezbyt wygodny widok zza kierownicy motocykla. Ogólnie grafika jest sporym plusem **TT Superbikes**, choć jedyne, co nie udało się twórcom, to animacja wypadków – wyglądają zupełnie nieprzekonywająco. Być może dlatego, że trasa otoczona jest niewidzialnym murem i zarówno pechowy kierowca jak i jego maszyna, cudem pozostają na trasie nawet, gdy wyraźnie widać, że powinni polecieć gdzieś hen, daleko. Z dźwiękiem jest gorzej. Niedużo, ale jednak – muzyczki są przesłabe, a odgłosy silników, choć solidnie przygotowane, to jednak drażnią monotonią. Choć w wyższych klasach brzmią całkiem przyzwoicie i nie drażnią uszu czymś, co przypomina brzęczenie komara, gdy próbujemy zasnąć.

W grze jest sporo do roboty – zarówno tryby challenge, jak i arcade oferują mnóstwo wyścigów w kilku klasach motocykli – 125cc, 250cc, 400cc, 600, 750cc, 1000cc oraz możliwość ścigania się sidecarami. Są też kolejne trasy i modele maszyn do odkrycia, a także trochę dodatków w postaci na przykład filmów pokazujących przejazdy zawodników jeżdżących w wyścigu Isles of Man TT. Jest więc dużo do zrobienia, ale problemem może być poziom trudności wyznaczony przez programistów. Nawet na najniższym każdy błąd mści się bezlitośnie. I nawet nie dlatego, że spadamy z motocykla – zwykłe zachwianie równowagi potrafi sprawić, że rywale nas wyprzedzą, a każdy kolejny błąd sprawi, że odsadzą nas na dystans nie do odrobienia. A na najwyższym ściganie się w **TT Superbikes** zaczyna przypominać męki przeżywane przy Richard Burns Rally – też fajnym i też strasznie hardcore'owym racerze. Na „expercie" nawet chwila nieuwagi może się skończyć tragicznie – wystarczy na przykład za mocno „odkręcić" mocną maszynę, aby obejrzeć jak staje dęba i wyjeżdża jeźdźcowi spod tyłka. Że o takich oczywistościach, jak dodawanie gazu podczas kładzenie się w zakręt nie wspomnę. Aha, no i jeżdżenie sidecarami można sobie w zasadzie odpuścić – coś jest zdecydowanie nie tak z liczeniem kolizji i te maszyny mają drażniącą tendencję do zahaczania o wszystkie nierówności i natychmiastowego obracania się wokół własnej osi.

W sumie to całkiem przyzwoita gra. Może za bardzo hardcore'owa i niezbyt przystępna dla nowicjusza, ale fanów-twardzieli powinna usatysfakcjonować. Mimo to, do MotoGP4 jeszcze dziecku firmy Jester bardzo daleko – zarówno pod względem grafiki, jak i samej grywalności. Choć nie przeczę, że chciałbym, aby Jester doszlusowało do poziomu Namco – jazda po drogach wyspy Man to naprawdę fajna zabawa i szkoda, że póki co większość trasy przejeżdża się na własnym tyłku w snopie iskier krzesanych przez sunący obok motocykl.

Marcellus ■■



Sidecary, czyli motocykle z wózkiem, na trasie.

PS2

Frustrująca, ale całkiem fajna.

- **Wydawca:** Jester
- **Producent:** Jester
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.9

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

TEKKEN 5 KING OF IRON FIST TOURNAMENT

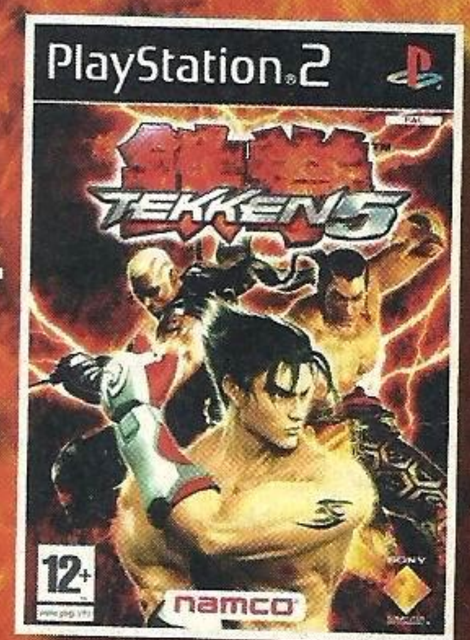
KONKURS!

DO WYGRANIA DWIE DZIKIE KARTY UPRAWNIAJĄCE DO UDZIAŁU W FINALE TURNIEJU BEZ POTRZEBY UCZESTNICZENIA W ELIMINACJACH!

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W NASZYM KONKURSIE, MUSISZ WYKAZAĆ SIĘ KUNSZTEM W TRYBIE SURVIVAL W GRZE TEKKEN 5.

1. POKONAJ TYLU WOJOWNIKÓW ILU ZDOŁASZ W TRYBIE SURVIVAL

2. UWIECZNIJ TABLICĘ WYNIKÓW NA FOTOGRAFII



3. UMIEŚĆ ZDJĘCIE W SPECJALNYM DZIALE NA NASZYM FORUM INTERNETOWYM, KTÓRE ZNAJDUJE SIĘ POD ADRESEM: WWW.NEO-PLUS.PL/FORUM

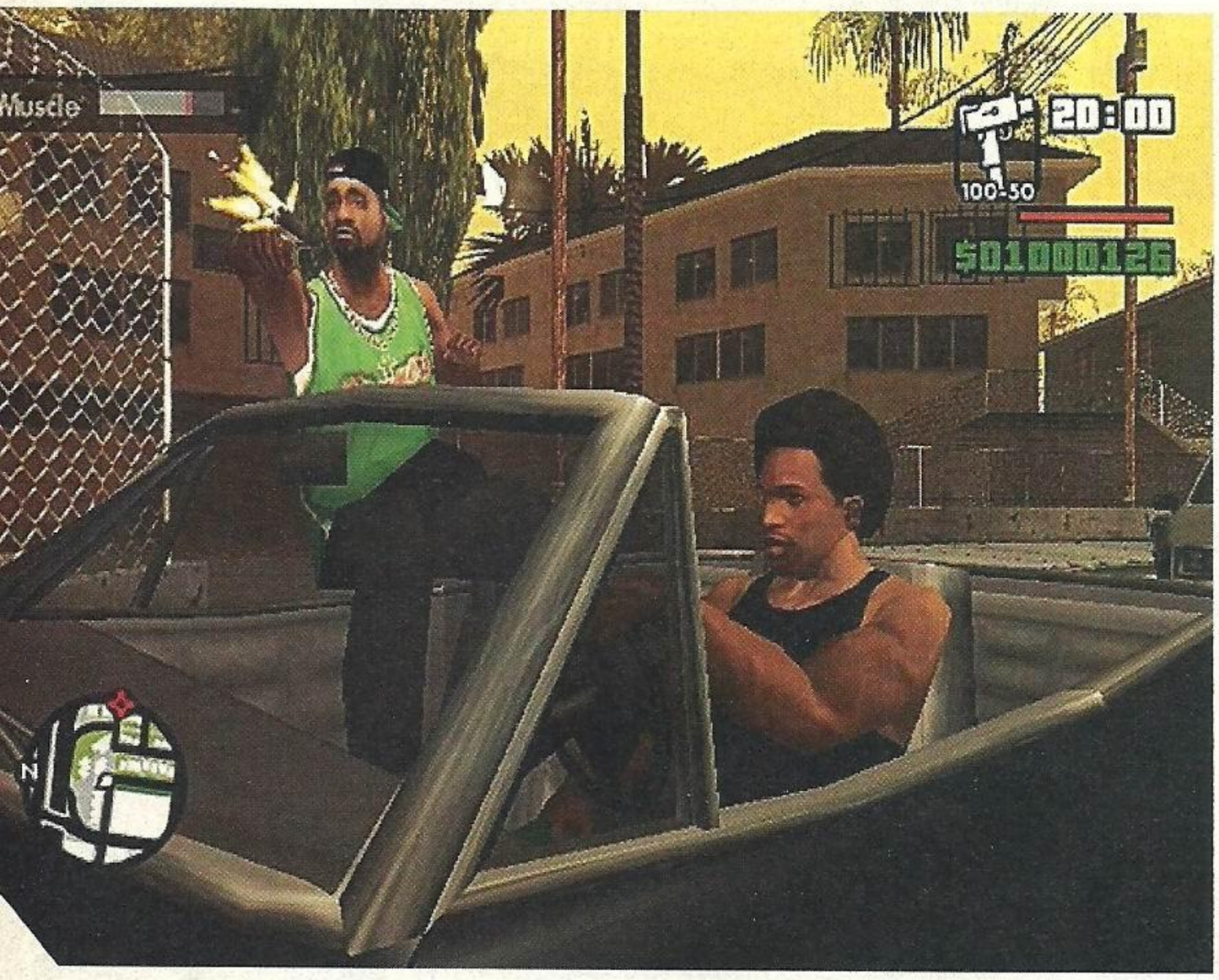
WYNIK TRYBU SURVIVAL

TABLICA WYNIKÓW

DWIE OSOBY, KTÓRE UZYSKAJĄ NAJLEPSZY WYNIK I ODPOWIEDNIO GO UDOKUMENTUJĄ, WYGRAJĄ BEZPOŚREDNIE WEJŚCIE DO FINAŁU TURNIEJU!

- KONKURS TRWA DO 5 SIERPNIA 2005 ROKU.
- FINAŁ TURNIEJU ODBĘDZIE SIĘ 14 SIERPNIA W GDAŃSKU.
- SZCZEGÓŁOWY REGULAMIN ZNAJDUJE SIĘ POD ADRESEM WWW.NEO-PLUS.PL/TEKKEN5

- **Dobre:** Ta gra jest dobra, do diabła... Absolutny top.
- **Złe:** Sterowanie jest jeszcze czasami nieintuicyjne. Szwankują kolizje.
- **Brzydkie:** Nie ma brzydkich elementów. Wszystko co najmniej na średnim poziomie.



MORALNIAK?

Oczywiście problem moralny zostaje. Jak by na to nie patrzeć, walczymy z panującym prawem. Powiedzmy sobie jednak uczciwie: ile dotychczas gier opowiadało o walce z prawem, a ile z nich było grami topowymi? Ile z nich zdobyło tytuł najszybciej sprzedającej się gry w Wielkiej Brytanii? Ano właśnie. GTA: SA jest po prostu doskonałym tytułem. Chrzanić o czym jest. Ważne, że reprezentuje kawał kodu stworzony przez geniuszy. I tę opinię wszem i wobec będę rozgłaszał.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

POWSTAŁ PIERWSZY ROBOT, KTÓRY OPRÓCZ TEGO, ŻE POTRAFI WYKONYWAĆ PROSTE ZADANIA, UMIE TEŻ STWORZYĆ KOPIĘ SAMEGO SIEBIE, JEŚLI NAPOTKA ODPOWIEDNIE MATERIAŁY

Pomysł chwytliwy, ale trzeba się obawiać, że robot zarzuci wykonywanie ważnych obowiązków na rzecz rozmnażania, które – jak wszyscy wiemy – jest dość przyjemną czynnością. Nie ma też większej radochy, jak popatrzeć na coś fajnego, co samemu się zrobiło – że tak powiem. Stąd też pewnie chłopaki z Rockstar North, którzy zrobili GTA: San Andreas są pewnie jednymi z najbardziej dumnych ludzi. Przerzucili bowiem ostatnio na Xboxa (i PC) jedną z najlepszych gier w historii elektronicznej rozrywki.

Na czym polega fenomen GTA nie trzeba chyba wiele opowiadać. Powiedzmy tylko, że wyrwano tę przesłodką esencję życia czarnego ziomala, aspirującego do miana gangsta i przeniesiono na konsole. Z jednej strony państwo policyjne i państwo zakazów (jakim bez wątpienia jest teraz USA), z drugiej życie człowieka, który chce uzyskać nieco poważania od świata i poczuć się w nim dobrze. Ta konfrontacja wypada oszałamiająco. Zwłaszcza w połączeniu z drugim elementem gry: jej obszernością.

Pierwsze godziny z GTA: San Andreas i byłem pewien, że to po prostu gra rpg... Nie dość, że budujemy współczynniki postaci (wytrzymałość, otłuszczenie, respekt, seksowność, itp), to jeszcze ubieramy ją we wdzianka, naprawiamy i szlifujemy sobie fury, dokonujemy zakupów sprzętowych różnego rodzaju, pakujemy na siłce, działamy z tatuażami. Wszystko to oczywiście w różnych punktach usług, porozrzucanych po całym terenie. Terenie...

Można powiedzieć, że cała gra toczy się wręcz w połączonych aglomeracjach! Pierwsza godzina gry nie wiązała się dla mnie z realizowaniem żadnych misji. Wybrałem się po prostu na wycieczkę po mieście w USA (gdzie nigdy nie byłem) i podglądałem jak to wszystko tam wygląda. Jak wyglądają te małe domki, równe ulice, jak mają zorganizowane skrzyżowania, itp.

Dopiero po godzinie zacząłem próbować grać. Niestety – ciągle coś przykuwało moją uwagę. A to możliwość kradnięcia fajnych samochodów, a to możliwość zmiany stacji radiowej, a to rozmowy z panienkami na ulicy, a to zaczepiające mnie gangi. W końcu trafiłem na dwa nawiązania do poprzednich gier Rockstara i na kolesia z firmową bluzą, więc zacząłem wyszukiwać żarciki pozostawione graczom i czytać napisy na murach.

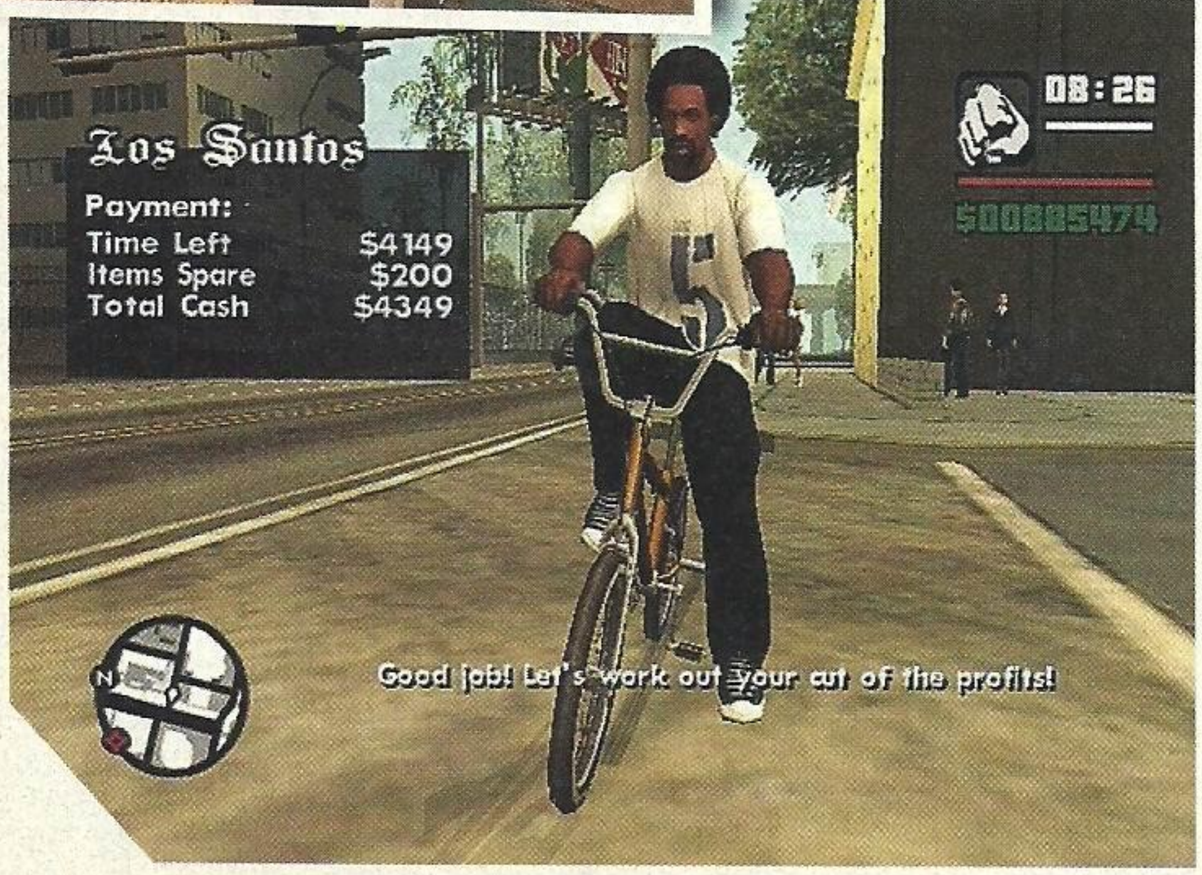
Nie wiem czy istnieje obszerniejsza i głębsza, jeśli chodzi o zasady, gra na Xboxa. Podejrzewam, że nie ma takiej. Rockstar po prostu zamordował możliwościami rozwoju, tym, co można zrobić z postacią w grze (latanie samolotem, czy na paralotni oczywiście też wliczamy do listy atrakcji). I choć graficznie GTA: SA mogłaby wyglądać lepiej, to jestem w stanie złożyć jej przeciętną grafikę na karb gigantycznej przestrzeni i detali, i danych jakie w każdej sekundzie musi przerabiać konsola. Zrozumiałem to, kiedy po kolejnym już w grze wejściu po schodach, nagle skoczyła mi wytrzymałość. Pisanie o tym, że GTA jest grą o bandytach jest jak pisanie, że Hitler najbardziej wsławił się jeśli chodzi o modę na wąsy. GTA to kolos głębi i patentów, gra na ponad sześćdziesiąt godzin dla tych, którzy lubią dogrzebać się wszystkiego.

Ponieważ jednak Rockstar jest firmą porządną (co już ustaliliśmy), należało się spodziewać, że wersja na Xboxa będzie miała kilka ulepszeń. I słusznie. Po pierwsze, jeśli chodzi o grafikę. Różnic istotnych brak, ale znacznie rzadziej, niż w wersji na PS2 wyskakują nam elementy tła. Wciąż się to zdarza, ale nie tak często. Gracze xboxowi mogą też stworzyć własny zestaw utworów do słuchania. Fajne to, ale z drugiej strony muszę przyznać, że akurat muzyki nie mogę się w GTA czepić – pasuje mi idealnie. Wersja na Xboxa ma też możliwość odtworzenia ostatnich 30 sekund gry, co sprawdza się wobec tych, którzy lubią popatrzeć sobie na własne wyczyny raz jeszcze i bez nerwów, albo zaprosić koleżankę i udowodnić, że człowiek wart jest tyle, ile warte są akcje, jakie potrafi wyczyniać w San Andreas. Wreszcie składnie działa auto-lock, więc istnieje opcja harcowania po ekranie jak dzikus, przełączania się z jednego przeciwnika na drugiego i systematycznego ich wykańczania.

Nie oszukujmy się dłużej. Nawet sceny animowane na silniku gry przedstawiają świetną grę aktorską. Jeśli ktoś potrafi wycisnąć tyle z konsoli, tchnąć takie życie w tak sztuczną strukturę, zasługuje na najwyższą ocenę.

A ja mam tu taką ocenę i nie zawaham się jej użyć.

Grabarz ■ ■



Xbox | PC — Olbrzymia, doskonała gra...

- **Wydawca:** Rockstar
- **Producent:** Rockstar North
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1

9.4

Ubisoft · Xbox · przygodowa

Tork: Prehistoric Punk

WYCIECZKA W CZASIE ZA DWIE DYSZKI

Gry niskobudżetowe z zasady są przeciętne. Czasem jednak zdarza się, że pojawia się odpowiednik *Blair Witch Project* i podbija serca milionów graczy. Szkoda, że nie jest nim Tork, najnowszy platformer firmy Tiwak. Jej założycielami są twórcy Raymana, a los znów udowodnił, że jest mistrzem ironii – Microsoft porzucił wydanie tej gry, a zabrał się za nią Ubisoft. Od którego panowie z Tiwak jakiś czas wcześniej uciekli.

To dziwne, że ludzie odpowiedzialni za Raymana zrobili przeciętną platformówkę. Kto, jak kto, ale oni mają w tej dziedzinie ogromne doświadczenie. Widać, zabrakło geniuszu Ancela. Bohaterem jest mały chłopiec Tork, żyjący w czasach prehistorycznych, wśród dinozaurów i mamutów. Pewnego dnia ktoś mu uprowadził ojca, więc chłopakowi nie pozostało nic innego niż ruszyć na pomoc. Nawet się nie spodziewał, że przyjdzie mu podróżować w czasie.

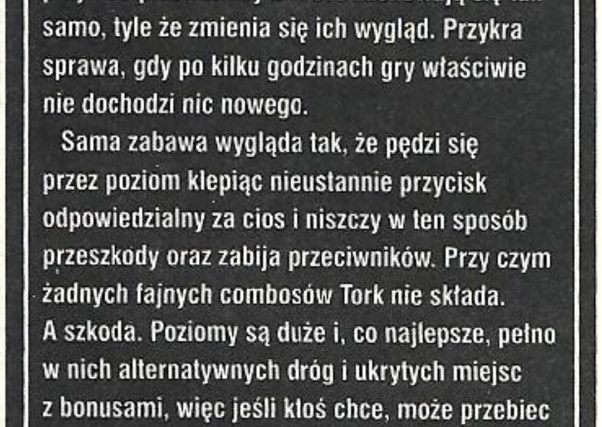
Na pokonanie czeka trzynaście poziomów w trzech różnych okresach – prehistoria, średniowiecze i teraźniejszość. Szkoda, że w żaden sposób nie wpływa to na rozgrywkę. Tacy na przykład przeciwnicy zawsze zachowują się tak samo, tyle że zmienia się ich wygląd. Przykra sprawa, gdy po kilku godzinach gry właściwie nie dochodzi nic nowego.

Sama zabawa wygląda tak, że pędzi się przez poziom klepiąc nieustannie przycisk odpowiedzialny za cios i niszczy w ten sposób przeszkody oraz zabija przeciwników. Przy czym żadnych fajnych combosów Tork nie składa. A szkoda. Poziomy są duże i, co najlepsze, pełno w nich alternatywnych dróg i ukrytych miejsc z bonusami, więc jeśli ktoś chce, może przebiec całość jak najszybciej, albo spokojnie sprawdzić każdy zakamarek. Chłopak umie też przemieniać się w potężne potwory (np. Yeti), ale ogólnie gra jest łatwa i za bardzo się te transformacje nie przydają – tyle żeby się dostać w niedostępne normalnie miejsca.

Krótko mówiąc – Tork to prosty, szybki platformer, który niczym specjalnym nie zachwyca, ale można w niego pograć w oczekiwaniu na Conkera. Jest kolorowo, animacja nie chrupie, dźwięki są znośne dla ucha. Ot, taki tam przeciętniaczek, jakich wiele.

[Mielu] ■ ■

OCENA: 2.6



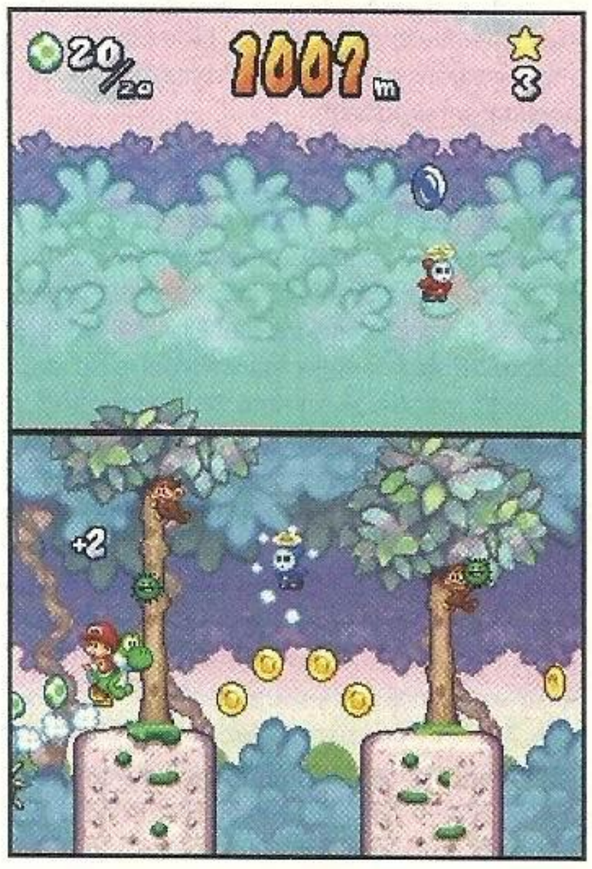
YOSHI TOUCH & GO

WRESZCIE WIEMY, DLACZEGO MARIO TAK NIEWIELE MÓWI

Właśnie nowe przygody zielonego smoka opowiadają o wydarzeniach w życiu hydraulika, które zdecydowały o jego ewidentnych problemach z mówieniem w grach. Mario jako maluch wraz z bratem spadł w sam środek dżungli, z winy nieostrożnego i głupawego bociana. A w dżungli naturalnie roi się od nieoswojonych bestii. Jaki istnieje związek między wychowywaniem przez dzikie zwierzęta, a umiejętnością mowy? To zapewne wyjaśni już Grabarz w jednym z nadchodzących lidów.

Yoshi Touch & Go jest grą nastawioną na wykorzystanie tego, co w Dual Screenie najlepsze i tu dostaje ode mnie plusa. W końcu nikt chyba nie kupował NDS dla grafiki, co? Pomysł na sterowanie jest bardzo ciekawy i wnosi powiew świeżości do gatunku platformerów. Już tłumaczę o co chodzi. Rozgrywka podzielona jest na dwie części: w pierwszej Baby Mario spada swobodnie z nieba, w drugiej podróżuje na plecach Yoshiego. Gracz nie kieruje bezpośrednią żadną z postaci, tylko czyści drogą przed nimi. A po prostu – YT&G nie wykorzystuje wcale krzyżaka i przycisków, a pierwsze skrzypce gra tutaj stylus. Za jego pomocą można rysować platformy, zestrzeliwać przeciwników lub zamykać ich w bąblach powietrza, zbierać monety oraz owoce, a także nakazać smokowi podskoczyć. Ogólnie trzeba ciągle obserwować wydarzenia na ekranach i wykazać się zręcznością, gdyż czasem konieczne jest wykonanie wielu ruchów niemal jednocześnie. Przykładowo: narysować most, oczyścić trasę z przeciwników i za pomocą wystrzeliwanego jajka zebrać bonusy z górnego ekranu. A Yoshi ciągle idzie i nie ma jak go spowolnić czy zatrzymać! Zabawnie rozwiązano anulowanie źle narysowanej ścieżki (zbudowanej z obłoczków) – wystarczy dmuchnąć w mikrofon, by przez ekran przetoczył się niewielki huragan.

Jak na razie brzmi to całkiem dobrze, ale na pewnym etapie produkcji ktoś chyba upadł na głowę. Ów człowiek, jak podejrzewam, chciał wcisnąć do gry jeszcze więcej innowacji, nie patrząc na koszty. Ucierpieliśmy na tym my, gracze, bo pozbawiono nas ciekawej pozycji, a dostaliśmy przeciętniaka, na którego nie warto wydać tych niecałych dwóch setek. A wszystko przez to, że zrezygnowano z klasycznego podziału na levele i światy, a oddano graczom jedną (jeszcze raz: JEDNĄ) planszę w różnych wariacjach. Wśród czterech dostępnych trybów (w tym dwóch ukrytych) zabawy dla samotnika, żadnego nie można nazwać przygodowym lub fabularnym. Cała rozgrywka opiera się na poprawianiu swoich wyników, czy to punktowych, czy czasowych. Dość marna motywacja jak na produkcję z roku 2005. Choć muszę oddać honor twórcom, że mieli lepsze dni, Jak na przykład ten, w którym wymyślono opcję Marathon. Jest to swego rodzaju survival – należy przeżyć jak najdłużej, co jest równoznaczne z przejściem największego dystansu. Teoretycznie wynik można masterować w nieskończoność, bo taki też jest wedle instrukcji sam poziom.



Trzeba głośno powiedzieć, że Nintendo zmarnowało potencjał, jaki krył się w nowym Yoshim. Wyszła kolorowa, dobrze udźwiękowiona i pomysłowa platformówka 2D, ale o wiele za krótka. Nie ma się co oszukiwać: jedynie hardcore'owcy będą mieli ochotę na śrubowanie własnych wyników. Zwykli gracze postarają się jedynie odblokować wszystkie opcje, pobawią się nimi przez pewien czas i, jeśli mają kumpla z DS, sprawdzą multiplayera (wystarczy jeden cartridge). Wszystko da się załatwić w dwa niezbyt długie wieczory.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).

NDS — A miało być tak pięknie...

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Single-cart multiplayer

4.2

Konami · PS2, Xbox, GCN · akcja

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee

O WYŻSZOŚCI CAPCOMU NAD KONAMI

Kiedyś uważałem, że Capcom i Konami to równorzędne firmy. Nie umiałem wskazać lepszej. Teraz już wiem, że wolę gry niebiesko-żółtych. Konami dobija mnie zbyt często wydawanymi crapami

Gra jest oczywiście chodzonym mordobiciem. Jak słusznie się domyślacie z gry nie ma praktycznie żadnej przyjemności. Teren walk zawsze jest mały, ciasny i brzydki, przeciwnicy nie grzeszą inteligencją, a bohaterowie ograniczają się do kilku combosów. Wróć. Ciosów. Bo po kilkunastu latach ćwiczenia karate, czy innych kończynomachnięć żółwie nie potrafią wyprowadzić więcej niż trzech ciosów pod rząd. Ale za to mają ataki specjalne. Faaajnie, tylko zanim naładuję pasek pozwalający odpalić owe cudo, dawno przysnę przy klepaniu w kółko jednego przycisku odpowiedzialnego za walkę. Albo zdążę wszystkich skasować, bo tacy są silni, że dla wyrównania szans powinienem zamknąć oczy. Nie zapominając o związaniu rąk za plecami. W ogóle powinienem był grać nogami, a nie tak kozaczyć.

Nie chcę się wyżywać, ale kompletnie nic nie przemawia za tym, by kupić tę grę. Nawet nikomu się nie chciało fabuły przedstawić w formie wstawek animowanych. Między misjami można sobie poczytać, co się wydarzyło. Panowie, to nie ten wiek! Na Nevadę z tym syfem! [Mielu] ■ ■

OCENA: 3.2

Sega · PS2, Xbox · bilard

World Snooker Championship 2005

KAŻDA OKAZJA JEST DOBRA, BY POBAWIĆ SIĘ KULKAMI

Nie ma w tym nic wstydliwego. Sam staram się przynajmniej raz w tygodniu spędzić czas w ten sposób. To znaczy grając w bilard, bo na snooker jestem zbyt słaby – ograniczam się do oglądania O'Sullivana i spółki w telewizji. W każdym razie obie te gry, a także kilka innych dziwolągów, o których istnieniu nawet przez sekundę bym nie pomyślał, znalazło się na płytce z World Snooker Championship 2005.

Najbardziej ze wszystkich gier o tej tematyce, podobają mi się te, w których stół pokazany jest od góry – widok z perspektywy kija raczej słabo się sprawdza. Gdyby tak prezentował się WSC 2005 uznałbym go za jeden z najlepszych snookerów, bo na głowę bije inne tego typu pozycje ilością opcji i możliwości wyboru zawodnika. Pozwala też stworzyć własnego, a także sprawdzić się w trybie robienia trików. Ale w WSC 2005 widok z góry można uruchomić tylko na moment i przy wykonywaniu jakichkolwiek manewrów poza sterowaniem na boki widok powraca do standardowego, z którego nic nie widać.

Szkoda, że sterowanie jest trochę niedopracowane. Niezbyt intuicyjnie obłożone przyciski, a także kłopoty z precyzyjnym ustawieniem kąta skutecznie zniechęcały mnie do zabawy. Ogólnie jednak gra jest... niezła. I z pewnością starczy na długo. [Mielu] ■ ■

OCENA: 5.5

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Aach, nowy Neon, czyli wielki zbiór felietonów, kącików tematycznych oraz radosnej twórczości czytelników i autorów N+, przyprawiony testami sprzętu i nutką oldschoolu. Mamy nadzieję, że teraz przyjemniej się go czyta. Tak czy inaczej atakujcie nas swoimi tekstami, zdjęciami, pytaniami i życzeniami. Miłego lipca! [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZYTELNICY NADESŁALI

KONSOLE – LEKARZE DUSZ

Zwykły pokój z oknem i żaluzjami. Za oknem słońce, które przed momentem zaszło. W pokoju biurko i krzesło na którym siedzi spocony mężczyzna. Po drugiej stronie atrakcyjna kobieta. Mężczyzna ma pusty rewolwer. Ładuje pierwszą kulę, reszta komór pozostaje pusta. Kręci bębenkiem, przykłada broń do skroni i naciska spust. Trafił na pustą komorę. Wygrywa, a kobieta zdejmuje pończochy. Ładuje kolejną kulę i znów wygrywa, kobieta zdejmuje bluzkę. Nerwy są coraz większe, a w momencie kiedy w magazynku zostaje tylko jedna pusta komora, oscylują wokół zenitu. Mężczyzna znów wygrywa, a kobieta, jeszcze nie całkiem naga, pytająco się uśmiecha. Mężczyzna ładuje ostatnią kulę i przykłada rewolwer do skroni...

Wciąż chcemy więcej i więcej. Lubimy te momenty w historii, kiedy zapowiadane są nowe konsole. Lubimy słuchać o tym, jakie cuda sprzęt nowej generacji wyczaruje. Lubimy także, gdy nasza wyobraźnia pobudzana jest przez innych bądź nas samych. Jeśli się za mną zgadzacie, to dobrze, bo postaram się roztoczyć kilka intensywnie kolorowych, choć niekoniecznie tęczowych, obrazów.

Wiemy, że popularne jest obecnie przekonanie o przeogromnym potencjale Internetu i jego szybkim rozwoju, który doprowadzić ma nas do ery, w której do obsługi maszyn przestaną być potrzebne pady, klawiatury, myszki czy inne piloty. Trwają badania nad opracowaniem technologii która zwolni nas z konieczności używania pośredników w postaci naszych członków, a skupi się na bezpośredniej komunikacji ze źródłem wszelkiego sygnału i jego zarządcą: mózgiem. W skrócie: do obsługi komputerów, maszyn, Internetu, gier, przestanie być potrzebne ciało. Tak, znamy te wszystkie teorie. Mnie jednak zastanawia jeszcze jedna rzecz.

Jeśli faktyczne tak będzie, to oznacza, że będziemy mogli porozumieć się, a nawet grać z ofiarami wypadków będącymi w śpiączce na przykład. Brzmi to poważnie, ale skoro przeszkodą w porozumieniu jest jakiś-tam paraliż ciała, to przecież wystarczy znaleźć drogę do mózgu, która ciało pominie. Znane są przypadki ludzi w śpiączce, którzy po przebudzeniu pamiętali, co przy nich mówiono podczas jej trwania. Roztacza to całkiem ciekawe perspektywy w samej medycynie. O ile łatwiej jest przecież leczyć osobę z którą można się porozumieć. Z drugiej strony może to ponownie rozgrzać temat eutanazji, ale zostawmy te ciemne sprawy.

Gdyby osoby w śpiączce czy paraliżu mogłyby komunikować się ze światem poprzez nowoczesne urządzenia, to pewnie mogłyby też grać. Taki pobyt w szpitalu można potraktować jak chorobę, którą trzeba przetrwać. Wiem z doświadczenia jak bardzo wtedy przydaje się rozrywka. Wówczas taki Live!, czy inna forma gry sieciowej kompletnie niwelowałaby fizyczne granice, jakie istnieją między zdrowymi a chorymi. Przynajmniej w tym konkretnym wymiarze.

Tu na chwilę się zatrzymam, by zwrócić uwagę na jeszcze jedną sprawę. Głośno było parę lat temu o sprawie praktyk monopolistycznych firmy Microsoft, która do swojego sztandarowego produktu, czyli systemu Windows dołączała inny produkt – przeglądarkę Internet Explorer. Obecnie nadchodzi era nowej generacji konsol, a już teraz Microsoft zapowiada, że Xbox 360 będzie mógł się łączyć z komputerem domowym. Będzie można przesyłać pliki z muzyką, filmami. Dostępne będą jakieś cudne dodatki i ciekawostki. Dla kogo będą dostępne? Dla tych, co oprócz konsoli firmy Microsoft, kupili system Windows firmy Microsoft. Jeśli ktoś z Was ma komputer firmy Apple, czy system Linux, nie będzie mógł skorzystać z cudownych możliwości połączenia swojej konsoli z komputerem. Takie praktyki dotyczą też Sony i PS3, które będzie świetnie współpracowało z szeregiem dodatkowych urządzeń, jak karty pamięci, kamery i inne, ale tylko produkcji Sony.

Wróćmy teraz do naszych szpitali. Jeśli będą one wyposażone w sprzęt pozwalający na grę z chorymi, to czy posiadając konsolę firmy X będę mógł pograć z każdym chorym? Czy może tylko z tym, który trafił do szpitala wyposażonego także w sprzęt firmy X? Czy by mieć pewność, że będę mógł porozumieć się z chorym bez względu na to do jakiego szpitala trafił, będę musiał kupić sprzęt każdej firmy?

Przekładając ten przykład na dzisiejsze czasy postawię tylko jedno pytanie: o ileż fajniej byłoby, gdybym dziś w taki Midnight Club 3, czy NFSU mógł pograć z użytkownikami różnych konsol? Fakt, że kolega ma PS2, a ja Xboxa, i obaj lubimy te same wyścigi, ale nie możemy pościgać się ze sobą w sieci, potrafi wkurzyć. Czasu na fizyczne spotkania jest na prawdę niewiele, a często w takich przypadkach do głosu dochodzi odległość i czas dojazdu. Zatem jeśli nic się nie zmieni, to pewnie trzeba będzie jednak kupić sprzęt każdej z firm...

Obiecałem kilka kolorowych obrazów, więc zacznijmy z kolejnym. W czerwcowym n+ Samuraai przytoczył słowa Petera Maina – byłego prezesa Nintendo of America mówiącego o sytuacji, w której korzystanie z gier opłacane jest z funduszu zdrowia. Samuraai odnosi to do terapeutycznych właściwości istniejących już gier, które stymulują i pomagają w rozwoju wyobraźni, zręczności czy umiejętności poznawczych. Mimo że oficjalnie nie sprzedaje się joypadów i kontrolerów przystosowanych dla osób niepełnosprawnych, to w Internecie znaleźć można instrukcje samodzielnego przerabiania padów od Saturna, PlayStation czy innych platform. Dzięki temu osoby z różnymi schorzeniami i stopniem niepełnosprawności także mogą grać. Czy można liczyć na więcej?

Słyszałem o teorii, która mówi, że ludzie chorzy psychicznie, którzy dokonują przestępstw, robią to, by zaspokoić fizyczną potrzebę. Podobnie jak alkoholik, zaspokajający fizyczną potrzebę podczas picia. Teoria ta stwierdza też, że jeśliby przekazać do mózgu sygnał o zaspokojeniu danej potrzeby, przestępstwo faktycznie nie zostałoby dokonane, bo przestępca nie miałby impulsu każącego mu go dokonać. I znów wróćmy do cudownego sprzętu będącego na wyposażeniu futurystycznych szpitali, który tym razem traktowany będzie jako sprzęt terapeutyczny. Wyobraźmy sobie takiego nałogowego złodzieja. Człowieka mającego potrzebę kradzieży. Powiedzmy, że musi on okraść kogoś przynajmniej raz na tydzień. Co robimy? Każemy mu pograć w grę, w której to realizuje. Biorąc pod uwagę fakt, że spełnia ona wszystkie futurystyczne wymogi: podłączenie do samego mózgu, super-hiper realistyczna grafika i cały ten bałagan. Złodziej się zaspokaja i już nie kradnie. Przynajmniej przez tydzień.

Nasz złodziej zastąpiony być może także notorycznym mordercą, gwałcicielem, czy kimkolwiek innym. Taka terapeutyczna funkcja gier, o ile w ogóle mogłaby być skuteczna, ciekawie konfrontuje się z poglądami panów przygotowujących programy telewizyjne o brutalności gier i graczami broniącymi poglądów mówiących o nie wpływających na psychikę skutkach grania. Czy faktycznie gry nie wpływają na psychikę? Czy wpływają na psychikę chorych psychicznie? Czy kiedyś będą wpływać? Rola kochanych konsol urosłaby niemalże do roli lekarzy dusz.

To wszystko to jednak chyba naprawdę odległa przyszłość, a teraz przy grach się po prostu bawimy. Dostarczają one rozrywki, bo do tego są pomyślane. A jeśli kiedyś będziemy mogli pogadać i pograć ze sparaliżowaną osobą, którą spotkał przykry wypadek, czy minąć się bezpiecznie z notorycznym zabójcą podczas samotnego wieczornego spaceru po parku, będzie to oznaczać, że naprawdę wiele się zmieniło. I rewolucja, która byłaby tego powodem nie chwaliłaby się w pierwszej linii swoimi technologicznymi walorami, ale właśnie potężnym ładunkiem postępu, który ze sobą przyniosła. Postępu nie błyszczącego grafiką, a łamaniem barier i wynoszącym świat gier do roli medium znacznie większego niż cała telewizja, radio i prasa razem wzięte. Pokazałaby, że nie chodzi już tylko o zabawę. Zabawa bowiem, mimo że bez niej życie nie miałoby koloru, dla wielu pozostanie tylko zabawą. **Liju** ■ ■

GADAJĄCE GŁOWY

"Oni reprezentują Japonię... Zastanawia mnie, czy oni w ogóle mają jakąś dumę? [...] Niektórzy producenci mogą się w tej chwili zastanawiać, co ja do licha wygaduję, ale chyba powinni pokazać coś znacznie lepszego, niż to, co ja dotąd stworzyłem. Mówię to ze szczerego serca. Jeśli taki trend się utrzyma, przegramy z Ameryką"
– rozczarowany Tomunobu Itagaki o japońskich grach nowej generacji pokazanych na E3 (po tym, jak jego gotowe w dziesięciu procentach Dead Or Alive 4 wyglądało jak DOA3 z nowymi tłami)

„Większość z tego, co widziałem, nie było nawet pierwszymi projektami gier. To po prostu błyszcząca komputerowa grafika, którą potrafi przygotować każdy, kto wie, do czego zdolny jest komputer [...] Bardziej, niż zastanawianie się nad mocą konsol nowej generacji chciałbym, aby developerzy skupili się na tworzeniu epickich, unikalnych gier"
– Shigeru Miyamoto, którego macierzysta firma pokazała na E3 krzywo stojące pudełko

„Granie dopinguje dzieci do uprawiania seksu z prostytutkami, a następnie do zabijania ich. To cicha epidemia pozbawiania dzieciaków wrażliwości, która rozprzestrzenia się przez media i jednocześnie uczy je, że zabijanie ludzi ze względu na inną płeć, inny kolor skóry i miejsce pochodzenia jest w porządku"
– Hilary Clinton, planująca przeprowadzić kosztowne (90 mln $) śledztwo odnośnie tego, jak gry oddziałowują na emocjonalny i fizyczny stan zdrowia dzieci

„EG: Najważniejsze pytanie, które ciśnie nam się na usta: ile dem, które widzieliśmy na PS3 było liczonych w czasie rzeczywistym?
PH: Wszystkie dema były liczone w czasie rzeczywistym.
EG: A czy trailery gier też były tak liczone?
PH: Żaden z nich nie był liczony w czasie rzeczywistym, przygotowaliśmy je w postaci nagranych wcześniej filmów. Ale przy ich produkcji uwzględniliśmy specyfikację PS3.
EG: Jak te trailery mają się do tego, co naprawdę ujrzymy na PS3? Czy reprezentują moc nowej konsoli?
PH: Myślę, że tak. To będzie zależało już od danej gry."
– Phil Harrison, szef studiów developerskich Sony Europe w wywiadzie udzielonym zaraz po E3 serwisowi Eurogamer opowiada o prezentacji PlayStation 3.

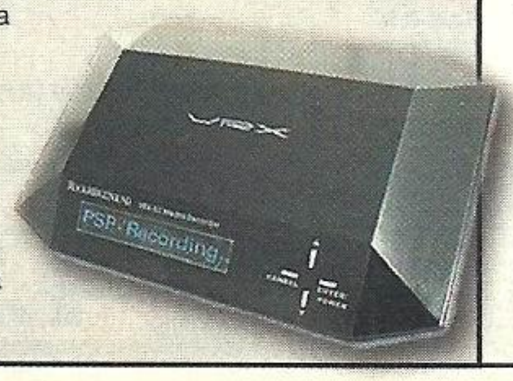
▶ COOL STUFF

Zewnętrzna bateria 3800mAh do PSP

Dzięki zewnętrznej baterii, niemal dwukrotnie wydłużycie zabawę z PlayStation Portable. Kostka jest mała, lekka i poręczna, a do konsoli podłącza się ją za pomocą półtorametrowego kabla. Co ciekawe, zewnętrznego akumulatora można używać również w momencie, gdy wyjęta została standardowa bateria. Przenośny akumulator ma praktycznie same plusy, pozwala nawet odpalić czwarty, najmocniejszy tryb podświetlania ekranu (200cd/m2). Bateria nie jest specjalnie droga – jej cena oscyluje wokół 25 dolarów, a jedyną jej wadą jest szybkie nagrzewanie.

VRX02 Direct Recorder

Oto dobra alternatywa dla posiadaczy PSP/NDS (z modułem Play–Yan), którzy chcieliby łatwo i szybko nagrywać obraz telewizyjny na karty pamięci Memory Stick (Pro/Duo/Pro Duo) lub SMD. Prosta sprawa. Urządzenie wystarczy podłączyć pod TV lub odtwarzacz DVD i ustawić nagrywanie. VRX02 zrzuca obraz w dwóch formatach: MP4 (dla Sony PSP) i ASF (dla Nintendo Play–Yan) w rozdzielczości 320x240. Po nagraniu sygnału wystarczy wyjąć kartę pamięci i umieścić ją w konsoli. Niestety, jeśli chcecie cieszyć się nagranym obrazem na Nintendo DS, musicie mieć dodatkowo moduł Play–Yan.



OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O sztuce manipulacji, proszkach do prania i imadłach. Rozpędzonych.

Żeby nie było, że mam krótką pamięć oświadczam, że pamiętam co obiecałem w zeszłym miesiącu. Miało być dzisiaj o sztuczkach, jakie stosuje się w recenzjach, żeby działo się to, co chcemy, żeby się działo (zwłaszcza z czytelnikiem recenzji). Nie bawmy się więc dalej w komunały – do dzieła.

Lead

Lead (lid) to ta część recenzji, która jest w Neo+ pisana tłustym drukiem. Jego zadaniem jest przykuć uwagę czytelnika i wprowadzić w klimat recenzji. Problem polega na tym, że ludzie mają tendencję do czytania leadów, a omijają resztę wiadomości. Pomyślcie jak przeglądacie gazety, czy wiadomości na internecie. Zwykle leci się po łebkach (po lidach). Sztuka więc z jednej strony, żeby po raz 685 nie pisać „Konami znów na topie", albo „świetne zapowiedzi, marne wykonanie". Szuka się rozwiązań nowych, ciekawych, ale też takich, które przede wszystkim utrzymają czytelnika przy tekście, a nie skoczy on dalej po przeczytaniu lida. Dobre pisanie lidów to wielka umiejętność. Jeszcze większą jest pisanie tekstu dalej równie dobrze jak lida.

Zajefajność

Rzeczy mogą być teraz takie: zajefajne, kulerskie, czadzik, sycące na maksa, zrywać kask przy samej ziemi, obrywać głowę i sikać do szyi. Albo mogą też, na przykład, „dawać radę". Używanie slangu w recenzjach jest niejako przymusem. Gry są nowoczesne i recenzent z kimś nowoczesnym się kojarzy. Musi pisać liberalnie, w ten sposób sprawia wiarygodne wrażenie. Ale do tego jeszcze pisanie w ten sposób daje możliwość zamaskowania tego, że nie za bardzo wiemy co w grze jest takie ciekawe. „Grafa normalnie skopała mnie do nieprzytomnego! Total-mortal odjazd, piksele i polygony napieprzają Ci po mózgu jak stado rozpędzonych imadeł z zatwardzeniem!". Super, nie? No. Ale nie za bardzo wiadomo co w tej grafice jest takiego, że jest fajna. Żeby do tego dotrzeć potrzeba jednak chwilę się nad tym zastanowić, a na to często nie ma czasu, albo się po prostu nie chce. Wtedy recenzent wrzuca właśnie coś takiego. Nic o grze nie mówi, a wszyscy się cieszą.

System TAED

Pamiętacie reklamę Polleny 2000? I system TAED? Ilekroć widzicie reklamy proszków do prania, tam musi się pojawić jakiś nowy system: mikrogranulki, czopki, globulki, banieczki, filtry, spiralki, E276, SdGh. Gospodynie domowe uwielbiają takie tajemnicze, magiczne rozwiązania. Jak wsadzam kubeczek do pralki, to wygląda to zajefajnie (hehe), prawda? Z grami podobnie. Gracze są jak gospodynie domowe pod tym względem. Wszyscy ślinimy się do wielordzeniowego serca PS3, Igniemy jak muchy do Real Mapingu, Havoca 2.0, Live 3.0, rag-dolla, czy całego zestawu softu Maya, który daje możliwości nieopisywalne słowem. Gdziekolwiek pojawi się trudne słowo, tam zaraz rośnie z ust struna śliny aż do samej ziemi. A pamiętacie jak nazywał się system, który wymyślił znakomity autor Shenmue? Otóż przypomnę: F.R.E.E. (Full Reactive Eyes Entertainment) – durna nazwa jak nie wiem, prawda? Ale ślina była. I o to chodzi. Stąd też każdy recenzent ma zakodowane od dziecka, by wyłapywać te drobne, słodziutkie skróciki, wyraziki, sformułowanka, które odpowiednio i niby to przypadkiem wplecione w tekst spowodują intelektualne uniesienie i zbudują tak zwany respekt u czytelników.

Biegnę, sikam, zapinam rozporek

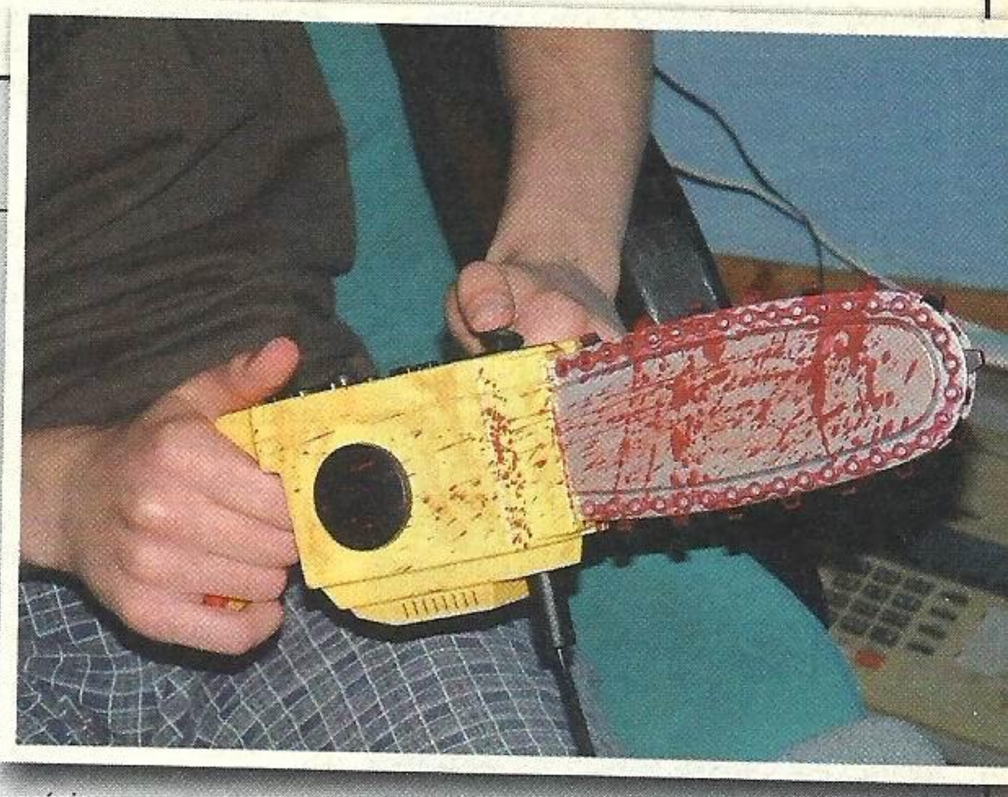
Nic tak dobrze nie opisuje doświadczeń z grą, jak doświadczenia zapisane w pierwszej osobie. Kiedyś, dawno temu, kiedy rynek recenzji u nas powstawał, była archaiczna metoda pisania recenzji z perspektywy bohatera. „Pobiegłem, załatwiłem kolesia, potem szedłem ruinami". Było to tym bardziej komiczne, że większość z tych gier budowano za pomocą kilkudziesięciu różnokolorowych pikseli, więc wypisywane w recenzjach teksty miały się tak do tego, co było na ekranie, jak pięść do oka. Nic dziwnego, że z tego zrezygnowano. Dziś za to recenzenci, którzy – jak już wiemy – są osobnikami z wybitnie wysoką potrzebą lansowania się, zwykle cudzym kosztem (np. twórców gier), muszą się gdzieś wykazać i wylansować, znajdują na to inną metodę ujścia. A to chwalą się na forach, że mają grę, a inni nie, albo piszą o tym co potrafią zrobić ze swoimi płynami fizjologicznymi. Mogą także napisać, co to się z nimi działo, jak zagrali w tę grę. Jeden taki na przykład pisze nieodmiennie co to go i gdzie szarpie, jak gra w kolejne części MGSa – tani lansuś jeden. Ma to niby pomóc graczom zrozumieć co poczują, jak odpalą grę, ale z drugiej strony oczywiście nie służy niczemu innemu, jak obrzydliwemu chwalipięctwu, prawda?

„Grafa normalnie skopała mnie do nieprzytomnego! Total-mortal odjazd, piksele i polygony napieprzają Ci po mózgu jak stado rozpędzonych imadeł z zatwardzeniem!". Super, nie?. No. Ale nie za bardzo wiadomo, co w tej grafice jest takiego, że jest fajna.

Na dziś wystarczy tych dywagacji. Pozostawiam Was z rozmyślaniami na temat metod zaskakiwania czytelników w recenzjach. Następnym razem pogadamy sobie może o twórcach gier, albo o czymś jeszcze innym. Teraz jest lato i dziwne rzeczy ludziom do głowy przychodzą. Ale nie martwcie się – to z gorąca. Stąd też gorąco Was pozdrawiam i życzę miłego wypoczynku, a także udanego lansu, bo przecież ogólnie wiadomo, że najwięksi twardziele cały rok się na lato szykują, gromadząc odżywki i arsenały uwodzicielskich koszulek, breloczków, smyczek i w ogóle. Powodzenia! ■■

ZESTAW MAŁEGO CHIRURGA

Przy okazji recenzji Resident Evil 4 obiecałem Wam test specjalnie dla tej gry przygotowanego kontrolera i ani myślę słowa nie dotrzymać. Poniżej wrażenia z obcowania z Resident Evil Chainsaw Controller!

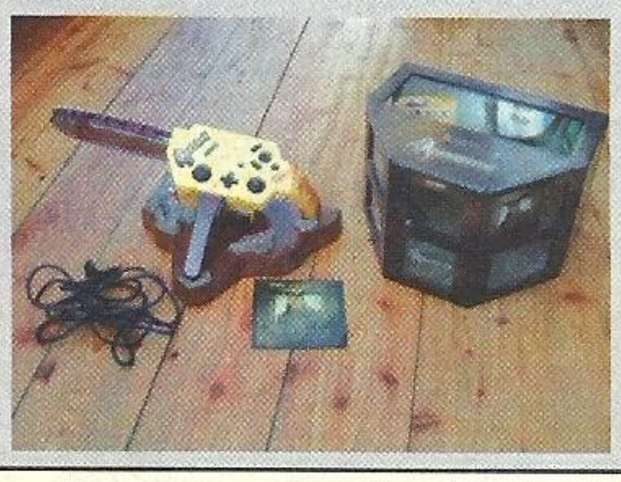


Początkowo były wątpliwości, czy piła do RE4 w ogóle trafi na Stary Kontynent, o czym informowaliśmy na łamach n+. Wszystko jednak poszło dobrze i sprzęt Nuby Tech dotarł do Europy. Ale Polska to widocznie inna część świata, więc jeszcze trochę wody w Wiśle musiało upłynąć nim trafił do nas. Pomimo trudności położyliśmy w końcu łapy na najbardziej chorym kontrolerze świata, nie licząc oczywiście Boong-ga Boong-ga.

Wprawdzie sterowanie piłą bardziej pasuje do Evil Dead, ale jak dotąd nie powstała wystarczająco dobra gra na tej licencji, by pociągnęła sprzedaż dodatkowych gadżetów. Z kolei Resident Czwarty stał się hitem na długo przed premierą, a kolesie w szmacianych maskach z piłami łańcuchowymi wyrośli na symbol tej części. Nic dziwnego, że Nuby Tech dogadało się z Capcomem.

Produkt robi wrażenie jeszcze przed rozpakowaniem, a to za sprawą... kartonu! Pudełko jest bardzo twarde, ozdobione motywami z gry, a z jego lewej strony wystaje zakrwawione ostrze piły. Które dziwnym trafem skupia uwagę innych użytkowników środków transportu publicznego, o czym przekonałem się podróżując do Miela. Wróćmy jednak do narzędzia mordu. Po otwarciu pudła okazuje się, że zestaw składa się z trzech części: piły, podstawki oraz kabla, który znajduje się pod klapką tej drugiej. Pierwsza myśl, jaka rodzi się po dorwaniu urządzenia, krąży wokół jego rozmiarów. Po prostu piła jest stosunkowo mała – nie ma mowy o kilkukilowym bydlaku, a szkoda! Nie da się zapomnieć, że to tylko zabawka. Chociaż bardzo spodobała mi się imitacja krwi – jest bardzo sugestywna, a oprócz kropel obudowę zdobią również czerwone odciski palców z wyraźnie widocznymi liniami papilarnymi. Wystarczy znajomy w policji, by odkryć, kto kryje się pod szmacianą maską, hehe. Jak chwali się producent, każdy egzemplarz piły ma inne ślady posoki.

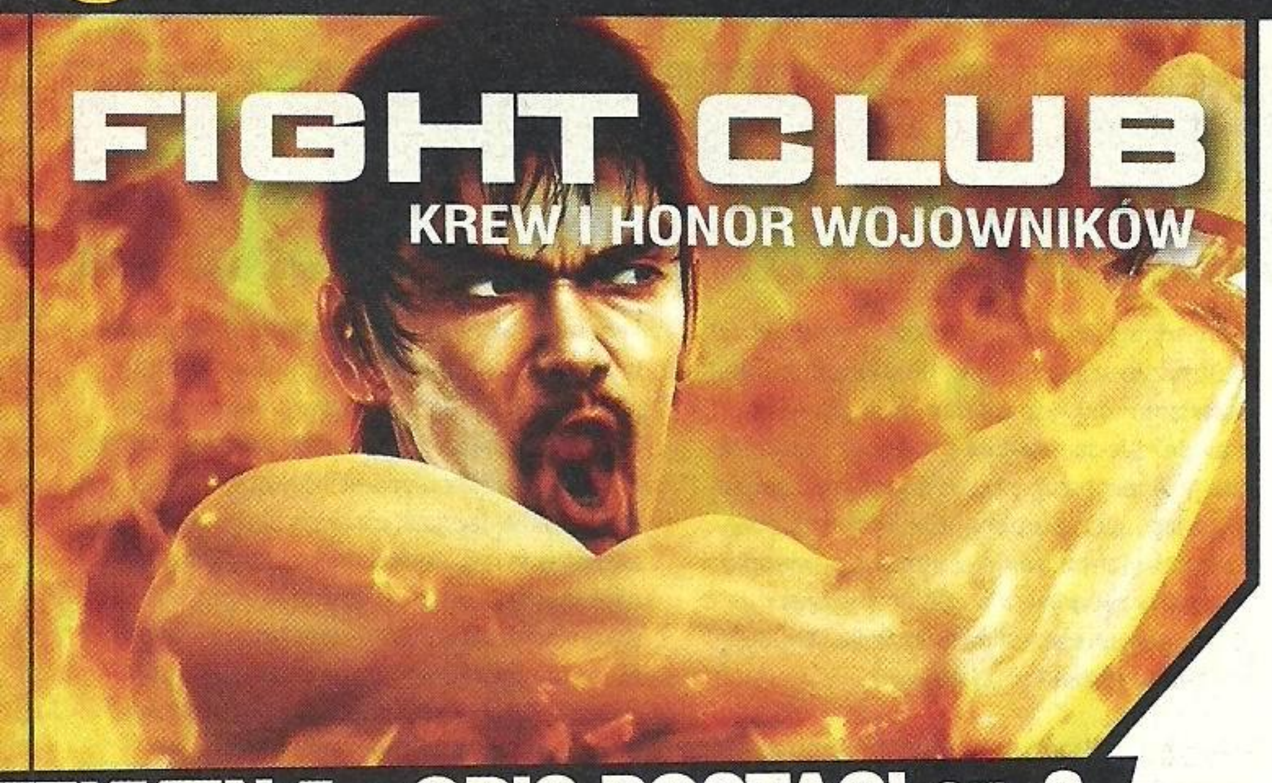
Z początku ułożenie przycisków wydaje się dość intuicyjne, a na szczególną uwagę zasługują spusty, które umiejscowiono tam, gdzie naturalnie układają się palce przy trzymaniu piły. Podobna kombinacja w przypadku analogów i pozostałych przycisków nie wyszła już tak dobrze. Są one jakoś dziwnie ustawione, jakby zdjęto je z pada i nałożono na kulę. W skutek tego przycisk Y nie leży nad A, tylko bardziej na lewo. Ale to pikuś w porównaniu z gałką analogową. Krótko mówiąc – ustawiono ją względem jednego uchwytu, a przyciski względem drugiego. W praktyce wygląda to tak: kiedy trzymamy piłę ostrzem w stronę telewizora, by skierować Leona naprzód, musimy wychylić gałkę w prawo! Choć trudno w to uwierzyć, wychodzi na to, że kierunki są przesunięte o 90 stopni. Paranoja! Nie wiem kto wpadł na takie rozwiązanie, ale utrudnia ono bezstresowe obcowanie z grą. Mnie osobiście było bardzo ciężko przestawić się z pada na piłę i często klątem pod nosem, kiedy nie wychodziła mi akcja, którą normalnie wykonywałem bez problemów.



Nie da się ukryć, że Chainsaw Controller to sprzęt dla najprawdziwszych z prawdziwych entuzjastów RE4. Najlepiej prezentuje się z podstawką, stojąc na półce, ale gra za jego pomocą nie jest tak emocjonująca, jak mogłoby się wydawać. O problemach ze sterowaniem wspomniałem, a do tego wibracje są słabe i prawie się ich nie czuje. Myślę, że osoby, które zakochały się w RE4, ukończyły go na wszystkie możliwe sposoby i nadal nie mają dosyć, mogą zainwestować w ten gadżet. Nauka kierowania Leonem od podstaw i ukończenie RE4 piłą pozwoli spędzić kilka dodatkowych godzin w nie-taksłonecznej Hiszpanii. Reszta niech przeznaczy te trzy stówki na coś innego – na przykład Bongosy z grą, jeśli już musi być to jakaś dziwna odmiana pada.

Kaxi ■■

Za sprzęt dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl).



FIGHT CLUB

KREW I HONOR WOJOWNIKÓW

TEKKEN 5 – OPIS POSTACI cz. 3

Tekken 5 w PALu już jest, a ludzie mogą grać (praktycznie zero zmian w stosunku do wersji NTSC). Nic innego się nie dzieje – na froncie brak nowych i ciekawych informacji o nadchodzących tytułach. Ćwiczcie i szykujcie się na turniej King of Iron Fist, na którym na pewno się spotkamy! [Vince]

Dochodzą mnie czasem głosy, że niektórzy maja pewne problemy z poprawnym odczytaniem transkrypcji ciosów, które zawieram w opisach. Jasna sprawa, że dla osób niezwiązanych z tematem to czarna magia, ale przed każdym opisem jest legenda. Trzeba trochę posiedzieć żeby nauczyć się to wszystko poprawnie odczytywać, później jednak idzie już tylko z górki. I macie tę satysfakcje, że postronni słuchacze nie mają bladego pojęcia o czym gadacie.

Legenda

Już taki urok tego rodzaju gier, że praktycznie każda ma własne oznaczenia przycisków, kombinacji itd. Niektóre się całe szczęście powtarzają - CH to zawsze Counter Hit, JF to zawsze Just Frame, NC to zawsze Natural Combo. Poniżej lista oznaczeń używanych w tekście.

t, p, d, g – kierunki – odpowiednio: tył, przód, dół, góra
g/p, d/t… - skosy, czyli „góra/przód", „dół/tył" i tak dalej

1 – lewa ręka (kwadrat)
2 – prawa ręka (trójkąt)
3 – lewa noga (iks)
4 – prawa noga (kółko)

, - przyciski wciskamy normalnie po sobie
+ - przyciski naciskamy w tym samym momencie
~ - przyciski naciskamy zaraz po sobie
> - można opóźnić naciśnięcie kolejnego przycisku
N - [Neutral] – należy zrobić przerwę między wciskaniem kolejnych przycisków
_ - można wcisnąć jeden lub drugi przycisk

WS - [While Standing] – podczas wstawania
FC - [Full Crouch] – z pozycji kucniętej
BT - [Back Turned] – stojąc tyłem
SS - [Side Step] – robiąc unik w bok (g, g lub d, d)

Większość postaci ma poza tym własne postawy, z których może wyprowadzać zagrania. Ich nazwy i skróty wyjaśnione są indywidualnie przy danej postaci.

▶▶ DEVIL JIN

Jin przeszedł poważną metamorfozę w momencie przeprowadzki z trzeciej do czwartej części Tekkena. Praktycznie całkowicie zmieniony styl (australijskie karate, cokolwiek miałoby to oznaczać) wielu fanom starego, mishimowskiego Jina się nie spodobał. Diabelska wersja tego zawodnika to odpowiedź programistów na prośby i petycje słane przez wielbicieli tejże postaci. Mamy więc w T5 starego dobrego Jina z TTT/T3 z drobnymi dodatkami w postaci ciosów Devila oraz nowych zagrań. Czytaj: niesamowicie silna postać.

Przydatne ciosy:

- 1, 1>2 – stare, dobre „mishima combo". Doskonałe na jakiekolwiek recovery ze względu na szybkość, z jaką wchodzi. Możliwość opóźnienia ostatniego ciosu czyni tę kombinację całkowicie bezpieczną, ponieważ gdy widzimy, że nie trafia albo wchodzi na blok, to po prostu nie wykonujemy ostatniego ciosu. Można nękać przeciwnika robiąc na zmianę samą 1 z 1, 1 i czasem kończąc 2 albo wsadzając zamiast niej rzut czy podcinkę (szybkiego hellsweepa). Generalnie ludzie na całym świecie kochają tę kombinację, Koreańczycy w szczególności.

- t+1, d/p – totalny kosmos. Ciężko jakoś inaczej opisać to zagranie – niesamowicie szybka zagrywka na mida, po której wciskamy d/p i Devil Jin przechodzi do crouch dasha. Z którego ma oczywiście wszystkie standardowe zagrania. Co ciekawsze: t+1, d/p+2 jest zawsze gwarantowane i wybija na juggla. Siedzi też po dolnym zbiciu. Właściwie można robić zawsze i wszędzie, bo opcji mamy multum, a prędkość tego ciosu i jego priorytet nam na to pozwala.

- p, N, d, d/p, p+2 – Wing God Fist (WGF), zaś szybko wykonany to Electric Wing God Fist (EWGF). Wizytówka serii Tekken – szybkie wybicie z przewagą na bloku (wersja elektryczna). Kiedyś był to rzeczywiście boski cios… Przebijał wszystko i siedział po wszystkim. System crushy trochę nadszarpnął reputację tego ciosu, ale nadal jest to jedna z najlepszych wybitek w grze. Na recovery, na przebicie, w jugglach. Opanowanie go trochę zajmuje i trzeba posiedzieć. Ćwiczcie zatem.

- p, N, d/p+4 – Hellsweep. Podcięcie z crouch dasha (daje nam to możliwość poważnego zwiększenia jego zasięgu), po którym siedzi sporo fajnych rzeczy. Nie jest bezpieczne na bloku (kiedyś było, naprawdę), więc używać trzeba rozważnie. Można wykonać go tak szybko, że praktycznie nie widać animacji schylania się postaci. To też jest materiał do posiedzenia w treningu.

- t, p+2>1>2_d+2 – „brzuchy"! (odsyłam do słowniczka nomenklatury bijatykowej, zamieszczonego kilka numerów temu). Pierwsze dwa ciosy siedzą zawsze i są bezpieczne. Kontynuacje obu idą na mida, ta z dołem dodatkowo wybija przeciwnika w powietrze. Istnieje możliwość opóźnienia każdego ciosu. Używamy na recovery, w jugglach, pierwsze dwa ciosy można też wykorzystywać do mix-upów, jako że nie są stratne i można wyjechać po nich z jakimś elektrykiem (EWGF), ewentualnie rzutem i tak dalej.

- WS+2 – jeden z najlepszych ciosów „ze wstającego" w grze. Niesamowity zasięg – wydaje się niemożliwe, żeby ten cios sięgnął, ale on nadal trafia… Nawet widać, że ręka Devila jest za krótka, żeby wybić, ale mimo to przeciwnik fruwa. Metafizyka. Doskonały do użycia, gdy przeciwnik nie trafi z jakimś zagraniem, oczywiście również po zablokowaniu dolnych uderzeń. Wychodzi szybciutko, juggle po nim siadają najmocniejsze z tych, jakie Devil Jin posiada. Lekko stratny na bloku, ale coś za coś. Na wyższym poziomie znajomości postaci jest możliwe przerywanie crouch dasha właśnie w ten cios i sadzenie zgadywanki hellsweep – ws+2. Ale to już wyższa szkoła jazdy.

- d/p+2, 2_1 – nowe ciekawe combo. Pierwszy cios daje przeciwnikowi lekkiego stuna i ten musi biernie czekać na to, co zrobimy. A możemy wyjechać z 1, czyli wybiciem + juggle, albo 2 – niepozornym ciosem na low. Prosta i przyjemna zgadywanka. Jedynym problemem, jaki dotyczy tego zagrania jest to, że ma częste tendencje do wychodzenia w momencie, gdy chcemy zrobić elektryka, co burzy nam zamysł taktyczny i chwilowo dezorientuje. Całe szczęście, że jest w miarę bezpieczne.

- p, p+3, 1, 3_4 – kolejny string zaczynający się od mida z mix-upem i zgadywanką na końcu. Jakby brakowało takich rzeczy temu zawodnikowi. Siedzi ładnie w jugglach, również po hellsweepie. Możemy przerwać po 1 i wciskając p, p wykonać dasha i zaskoczyć przeciwnika rzutem. Fajnie wygląda.

- t+4 – w TTT nie było osoby, która grając przeciwko Jinowi nie przeklinałaby tego ciosu. W TTT ten niesamowicie szybki i mocny cios stunował, dobijał, jugglował, wchodził na recovery, miał ultra-priorytet na przebicie, używało się go w jugglach, dawał guard stuna, lekko unikał. Tańczył, śpiewał i stepował. W T5 już taki cool nie jest. Nie dobija.

Przydatne juggle:

EWGF, t, p+2>1>2, p, p, 1+4
EWGF, p, p+3, 1, t, p+2, 1, 2
EWGF, EWGF, 1, 1, 1, EWGF
EWGF, g/p, N, 4, 1+4, 2, 4
p, N, d/p+4, p, p+3, 1, d/f+4, 4
p, N, d/p+4, p, p+3, 1, 1, EWGF
p, N, d/p+4, 1+4, 2, t+4
WS+ 2, t, p+2>1>2, EWGF

▶▶ JIN KAZAMA

Nowa-stara wersja Jina trzyma się jednak całkiem nieźle. Nie jest już bogiem i jedyną słuszną postacią, jak było to w Tekkenie 4. Wystarczyło, że zmieniono jeden jego cios i nastąpiła automatyczna degradacja Jina o kilka pozycji w klasyfikacji postaci. Na pewno jednak patrzy się z przyjemnością na jego styl walki, no i słaby mimo wszystko nie jest. Poza tym podoba się dziewczynom, mimo iż nie zostało to jeszcze naukowo wyjaśnione. W każdym razie ludzie nim wciąż grają.

Przydatne ciosy:

- 1, d+3 – tak zwana kombinacja na zakończenie rundy. Uderzenie pięścią, a zaraz później niewidoczny kopniak na low. Damage'u malutko, ale mamy praktycznie pewność, że przeciwnik nie zablokuje.

- 2, 4 – natural combo (zawsze wchodzą oba uderzenia). Doskonałe na opóźnienie, każde opóźnienie, ze względu na szybkość. Po trafieniu podbiegamy do przeciwnika i mamy gwarantowane dobicie d+4. Bardzo użyteczna kombinacja również ze względu na fakt, że nawet, gdy przeciwnik się uchyli, to nie może przerwać wyprowadzenia drugiego uderzenia. Zadaje przyzwoite obrażenia, jak na tak szybki cios, który praktycznie zawsze wchodzi. Generalnie można nadużywać, chociaż na pewno nie z daleka.

- p, N, d, d/p+1 – czego brakowało rodzinie Mishimowskich? Midowego wybicia z crouch dasha. To już mamy. Możliwa jest też szybsza elektryczna wersja na kształt EWGFa. Bardzo wysoko juggluje, również użyteczne jako zakończenie juggla. Nie jest bezpieczne na bloku, zaś wersja wolniejsza, to już w ogóle gwarantuje nam porządny oklep. Dlatego pierwsza sprawa, to nauczenie się wersji elektrycznej. Druga sprawa to nauczenie się wykonywania jej po wielokrotnym crouch dashu na zmianę z p, N, d, d/p+4. I już zaczyna być przyjemnie. Tym bardziej, że Jin ma mocne juggle.

- p, N, d, d/p+4 – Jin Kazama po wyrzeczeniu się swoich więzów z rodziną Mishimowskich zmienił również wygląd niektórych swoich zagrań... Ale co z tego, skoro działają tak samo. Tutaj więc mamy hellsweepa, po którym, a jakże, też możemy jugglować. Siedzi d/t+2, 2, 3 za całkiem przyzwoity damage. Oczywista sprawa zbierzemy porządne lanie, jak będziemy go nadużywać, ale z jakim ciosem w tej grze tak nie jest… No dobra, może z kilkoma ciosami Steve'a, Niny, Fenga czy Bryana. Ale to przecież inna liga.

- t+1 (CDS) – Crouching Demon Stance – a tu mamy postawę. Całkowita nowość jeżeli chodzi o Jina. Bardzo przydatna nowość należałoby zaznaczyć. Jeżeli same ciosy z tej postawy nie są jakoś specjalnie przydatne, to trzeba pamiętać, że można ją przerwać zarówno w zwykłego dasha do przodu, jak i crouch dasha. A stamtąd już po prostu miliony możliwości. Wystarczy nacisnąć p i jesteśmy w biegu do przodu albo d/p i znajdujemy się w crouch dashu. Polecam zgłębić możliwości, jakie to daje.

- CDS 2 – bajerancko wyglądający cios z wbudowanym auto-zbiciem na uderzenia rękami. Gdy uda się nam coś zbić, to przeciwnik zostaje oszołomiony i można szybko posadzić jakieś wybicie w stylu d+3+4 albo g/p+4. Jednak ciężko tym trafić, więc raczej mało opłacalne jest używanie tego zagrania. Ale to i tak jeden z bardziej użytecznych ciosów z tej postawy.

- CDS 4 – wolna jak nieszczęście podcinka, po której na trafieniu pakujemy WS+1, 2, d+4. Jak nas zablokują to wychodzimy na zero (strata jest iluzoryczna) i możemy wyjechać z czymś priorytetowym typu g/p+4. Można używać, ale ilość klatek potrzebnych na wyprowadzenie tego ciosu jest za duża. Zdecydowanie.

- g/p+2 – bardzo dziwny cios, zarówno ze względu na właściwości jak i sposób wykonania. Unika część ciosów na high (na mid też czasem) i powoduje lekkiego stuna u przeciwnika. Nie ma jednak nic gwarantowanego, za to możemy spróbować podbiec i szybko wcisnąć rzut. Działa nieźle. Używamy głównie, gdy mamy przekonanie, że przeciwnik będzie atakował – czytaj na opóźnieniu własnych ciosów.

- d/t+2, 2<3 – powiedziałbym, że trochę nawet „przekombinowana kombinacja". Każdy cios stunuje, ale każdy stun jest inny, opóźnienie różnicuje się w zależności od odległości i tego czy opóźniamy. Często nie siedzi pod ścianą, dlatego tam należy ograniczyć używanie tego zagrania. No i nie jest bezpieczne, a dodatkowo można przerwać cały string w środku. Używamy głównie w jugglach (na zakończenie) oraz po hellsweepie.

- WS+2 – tutaj najbardziej uzewnętrznia się różnica między Devilem i zwykłym Jinem. Zwykły Jin ma z tego jeszcze większy zasięg. Tak, prawie na cała arenę. Zastosowanie takie samo.

- g/p+4 – ktoś gdzieś napisał, że Jinowi brakuje bezpiecznego wybicia na mid. Bzdura – to jest właśnie to. Doskonałe również na przebicie, Juggle pod koniec opisu, standardowo.

- d+1 – ten cios się nie zmienił od czasów T4, ale zmieniło się to, co możemy po nim zrobić. Mianowicie mamy na gwarancie p, N, d, d/p+1. Wygląda bardzo cool, no i damage rośnie do przyzwoitych rozmiarów. Ciężko to posadzić (musi wejść na postać, która dopiero co dotknęła ziemi), ale od czego mamy practice.

Przydatne juggle:
WS+2, 1, 1, t, p+2, 1, 2
p, N, d, d/p+1, t, p+2, 1, 1, d/t+2, 2, 3
g/p+4, p, N, d, d/p+2, d/t+2, 2, 3
g/p+4, 2, 1, 1, 3~3, d+4

▶▶ KAZUYA MISHIMA

Zaliczyliśmy już Jina i jego alter-ego, pora na tatusia (jakby co, to dziadziuś, kuzynka – wcielenie matki oraz, hmm, przyrodni stryjek będą w następnym numerze, a pradziadka nie opisujemy). Kazik to potęga w tej części. System crushy jakoś specjalnie ostro się z nim nie obszedł, mimo że wydawać by się mogło, że popularny elektryk nie będzie już tak użyteczny. Postać do pogrania, potrzeba do niej na pewno niezłego manuala – to nie Feng. Opanowanie crouch dasha to podstawa.

Przydatne ciosy:
- p, N, d, d/p, p+2 – EWG, patrz Devil Jin (DJ). To samo, wydaje się jednak, że elektryk Kazuyi lepiej ściąga side-step. Pozwala na bardzo silne juggle. Tak, tak.

- p, N, d/p+4, 1 – standardowy hellsweep Mishimów został w tym przypadku mocno podpakowany dzięki dodaniu kontynuacji na mida. Dość powiedzieć, że teraz używa się go nie tylko do mix-upów na ziemi, ale i do kończenia juggli oraz jako zgadywankę na wstającego. Dodatkowo, przeciwnik po upadnięciu leży w takiej pozycji, że gdy źle wstanie to można posadzić kolejne p, N, d/p+4, 1 i tak w kółko. Na dobrą sprawę jednak już niewiele osób się na to łapie.
- 1, 1>2 – Mishima combo po liftingu. Wygląda zupełnie inaczej niż standardowa kombinacja od DJa, ale działa tak samo. Odsyłam do opisu DJa więc. W ogóle, jaki syn taki ojciec, więc sporo podobnych rzeczy mają.

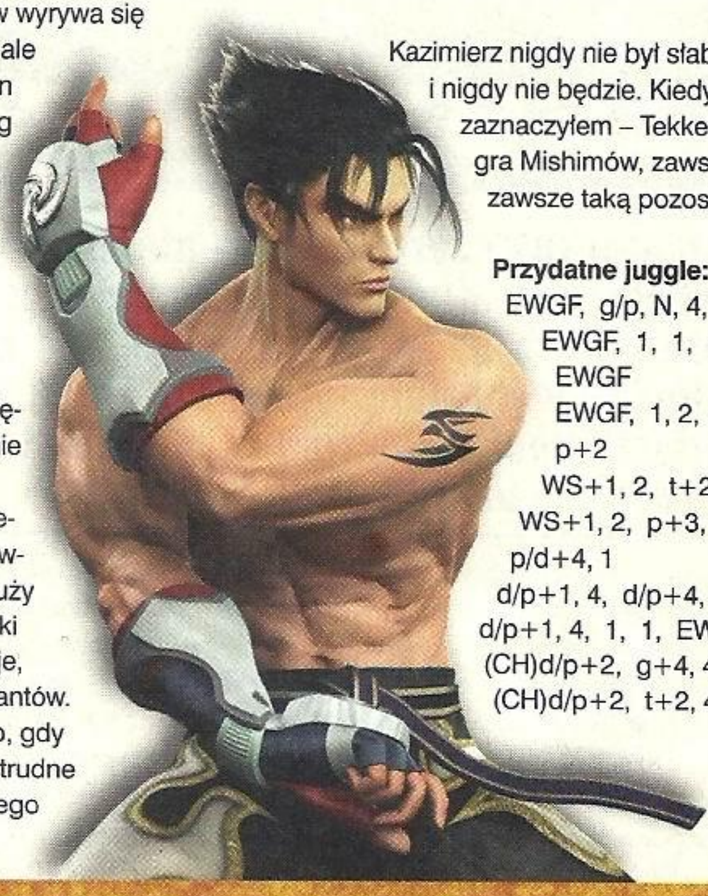
- WS+1, 2 – ta rodzina już tak ma, że ciosy z WS ma jedne z najlepszych. Tak zwane „Twin pistons" to czyste przegięcie z bliska. Wchodzi zawsze, wybija bardzo porządnie, nawet takiego Fenga po ss+4. Nie ma takiego zasięgu jak WS+2 Jina, ale zastosowanie podobne – po tym jak przeciwnik nie trafi albo po zablokowaniu jakiejś podcinki. Szybkość tego ciosu wyrabia, naprawdę.

- WS+2 – pamiętacie, co było po tym ciosie w T4? Niewyrywalny stun pozwalający na przepotężne juggle! Teraz już jest wyrywalny (przypominam, że ze stunów wyrywa się w tej grze trzymając przód), ale cios nadal pozostaje godzien używania. Ma większy zasięg niż WS+1, 2 no i damage jest godny uwagi. Poza tym, mało kto wyrwie się z tego oszołomienia za każdym razem. Oj tak, mało kto.

- d/p+2 – ugh, to jest przegięcie. Bardzo szybkie uderzenie na mida, które całkowicie zapobiega jakimkolwiek side-stepom w wykonaniu przeciwnika. Damage jest bardzo duży jak na taki pojedynczy, szybki cios. Mały stun jaki powoduje, nie daje nam żadnych gwarantów. Zabawa zaczyna się dopiero, gdy trafimy tym na countera (co trudne nie jest, biorąc pod uwagę jego szybkość i skłonności do unikania)! Można wyciągnąć z tego naprawdę porządne obrażenia. A jeszcze jak umiemy posadzić tutaj EWGFa... Ale to trudne jest.

- t+2, 4, 1 – nowiutki string pana K. Coś, czego brakowało mu do juggli. Na ziemi, na stojącego przeciwnika raczej się nie używa. Chyba, że na wstającego – czasem ma magiczne właściwości łapania takiego delikwenta tyłem. A wtedy mogiła.

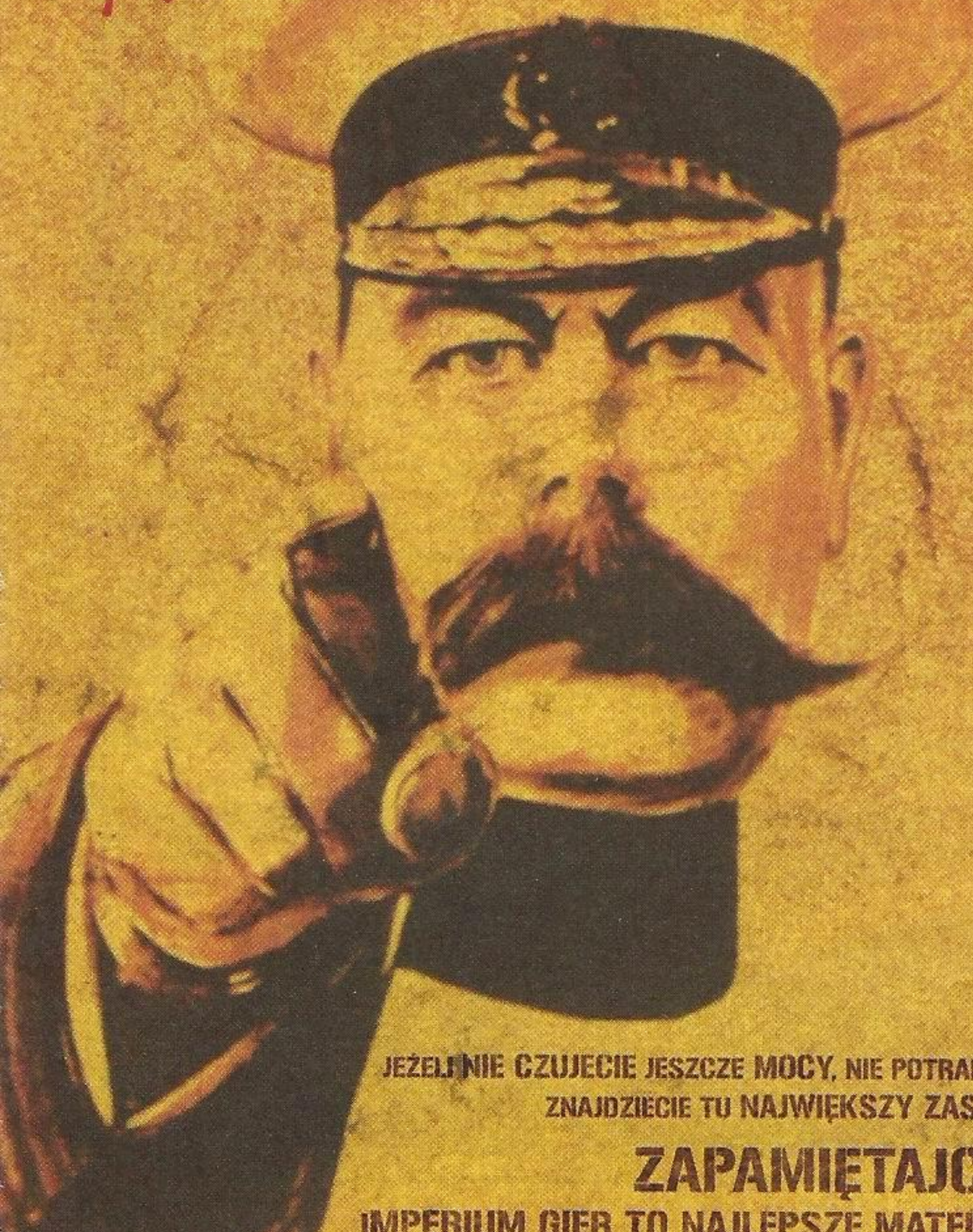
- d/p+1, 4 – tego używamy, gdy zbijemy dolnym zbiciem cios przeciwnika. Używamy również, gdy widzimy, że przeciwnik ma opóźnienie. Używamy również na przebicie. Używamy tego bardzo często. Nie używamy tylko z daleka. Trochę ciężko na początku się juggluje po tym ciosie, ale trochę treningu i już dajemy radę.



Kazimierz nigdy nie był słabą postacią i nigdy nie będzie. Kiedyś już zaznaczyłem – Tekken to jest gra Mishimów, zawsze była i na zawsze taką pozostanie.

Przydatne juggle:
EWGF, g/p, N, 4, t+2, 4, 1
EWGF, 1, 1, 1, 1, EWGF
EWGF, 1, 2, d/p+1, p+2
WS+1, 2, t+2, 4, 1
WS+1, 2, p+3, 1, p, d, p/d+4, 1
d/p+1, 4, d/p+4, 4
d/p+1, 4, 1, 1, EWGF
(CH)d/p+2, g+4, 4, 4, 4
(CH)d/p+2, t+2, 4, d/p+4, 4

Wirtualna Polska



WEJDŹ NA GRY WP.PL

JEŻELI NIE CZUJECIE JESZCZE MOCY, NIE POTRAFICIE ODNALEŹĆ SIĘ W ŚWIECIE GIER, ZAPRASZAMY POD NASZĄ OPIEKĘ WWW.GRY.WP.P
ZNAJDZIECIE TU NAJWIĘKSZY ZASÓB WIEDZY O GRACH KOMPUTEROWYCH I KONSOLACH W POLSKIEJ SIECI ! ! !

ZAPAMIĘTAJCIE TEN ADRES : WWW.GRY.WP.PL

IMPERIUM GIER TO NAJLEPSZE MATERIAŁY, NAJWIĘKSZA ILOŚĆ - 24 GODZINY NA DOBĘ, 7 DNI W TYGODNIU

SONY

PS ONE ZONE

W CO GRAĆ, GDY MACIE PS ONE

PlayStation

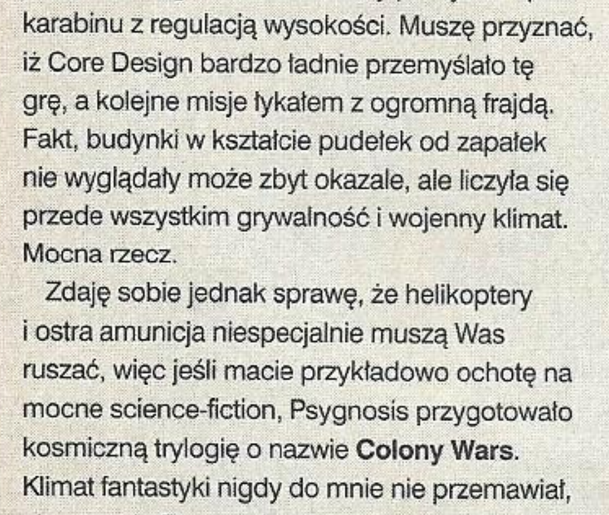
PRZESTWORZA

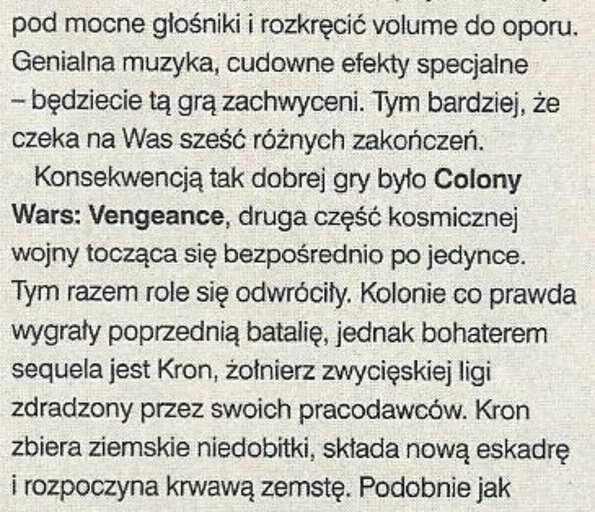
Przez ostatni rok szara konsola nie miała okazji latać w przestworzach, dlatego w tym miesiącu szybko naprawiam ten błąd. Aby odsunąć nieco otoczkę nudnych symulatorów, wybrałem tytuły, z których sypią się łuski i unosi dym odpalonych rakiet. Innymi słowy, wzbijamy się w powietrze uzbrojeni po zęby!

Jedną z pierwszych gier, którymi nakarmiłem moją leciwą, szarą konsolę był lotniczy shooter o nazwie **Thunderhawk 2: Firestorm**. To właśnie wtedy po raz pierwszy upomniało się o mnie cyfrowe NATO wręczając uroczy zeszyt z ogromnym pakietem misji do wykonania. Misje polegały głównie na wysadzaniu w powietrze określonych celów (pojazdów, budynków, konwojów z amunicją), które ostro chronione były przez działa, czołgi i konkurencyjne helikoptery. Przed każdą misją dozbrajałem helikopter w rakiety, bomby i wszystko, co tylko uznałem za stosowne. W trakcie misji bardzo (ale to BARDZO) pomocna okazywała się mapa, na którą szczegółowo naniesiono cele i całe okoliczne zagrożenie. Jeśli było coś trudniejszego, niż przeciwnicy, z pewnością tym czymś było sterowanie. Dużo czasu minęło, zanim nazwałem je intuicyjnym, ale nie zdziwcie się, jeśli po kilku godzinach zabawy pomylicie spust karabinu z regulacją wysokości. Muszę przyznać, iż Core Design bardzo ładnie przemyślało tę grę, a kolejne misje łykałem z ogromną frajdą. Fakt, budynki w kształcie pudełek od zapałek nie wyglądały może zbyt okazale, ale liczyła się przede wszystkim grywalność i wojenny klimat. Mocna rzecz.

Zdaję sobie jednak sprawę, że helikoptery i ostra amunicja niespecjalnie muszą Was ruszać, więc jeśli macie przykładowo ochotę na mocne science-fiction, Psygnosis przygotowało kosmiczną trylogię o nazwie **Colony Wars**. Klimat fantastyki nigdy do mnie nie przemawiał, ale pozycję Psygnosis łyknąłem bez popitki. Oto nastały czasy, w których człowiek rozpracował sekret długowieczności, co w krótkim czasie przełożyło się na przeludnienie Ziemi. Ponieważ ludzie niespecjalnie lubią ciasnotę, rozpoczęła się szybka emigracja i kolonizacja sąsiadujących planet. Po pewnym czasie między koloniami a Ziemią doszło do konfliktu i konflikt ten posłużył za motor napędowy fabuły. Grając w Colony Wars weźmiecie udział w szeregu zróżnicowanych misji, które sprowadzą się głównie do niszczenia wszystkiego, co pojawi się na końcu lufy. Na początku każdego zadania do pomocy przydzielony zostanie Wam skrzydłowy, ale jakkolwiek byście o niego nie dbali i tak zdechnie po pierwszej minucie współpracy. Zadania rozgrywają się głównie w kosmosie, więc podczas walki macie ogromną swobodę lotu i działań. Psygnosis wie jak walczyć z nudą, dlatego przebieg misji jest stale urozmaicany – w jednej chwili uciekacie małym statkiem przed ogromnym torpedowcem, ale już za moment wbijacie się niczym samobójca w chmarę walczących między sobą pojazdów. 110 procent mocy konsoli poszło w konstrukcje pięknych statków kosmicznych oraz genialnych eksplozji rozkładających wehikuły przeciwnika na ułamki. Dla tej gry warto podłączyć konsolę pod mocne głośniki i rozkręcić volume do oporu. Genialna muzyka, cudowne efekty specjalne – będziecie tą grą zachwyceni. Tym bardziej, że czeka na Was sześć różnych zakończeń.

Konsekwencją tak dobrej gry było **Colony Wars: Vengeance**, druga część kosmicznej wojny tocząca się bezpośrednio po jedynce. Tym razem role się odwróciły. Kolonie co prawda wygrały poprzednią batalię, jednak bohaterem sequela jest Kron, żołnierz zwycięskiej ligi zdradzony przez swoich pracodawców. Kron zbiera ziemskie niedobitki, składa nową eskadrę i rozpoczyna krwawą zemstę. Podobnie jak w pierwszej części, sterowanie w Vengeance to bajka – każdą funkcję wpasowano dokładnie tam, gdzie powinna się znaleźć i dzięki temu nie ma mowy o pomyłce przy sterowaniu. Jeśli jednak druga część kosmicznego shootera okaże się Waszą pierwszą gwiezdną strzelanką, niezbędny będzie kilkuminutowy pobyt w cieka-





wie zaprojektowanym tutorialu. W stosunku do poprzedniej części, gdzie misje kręciły się wokół schematu „leć wszędzie, rozwal wszystko", tym razem postarano się o więcej zadań z ambicją. Pojawiły się urządzenia, dzięki którym można na przykład aplikować wirusy do gigantycznych transportowców i z daleka obserwować, jak sypią się w kawałki. Poezja.

Dopełnieniem formalności był **Colony Wars III: Red Sun** – opowiadając się po jednej, bądź drugiej stronie barykady gracze zarabiali kasę za poprawnie wykonane misje, poczym inwestowali je w nowe statki i bronie. Wiadomo, im większy pojazd, tym więcej slotów na broń, której w tej części pojawiło się zatrzęsienie. Trzecia część pokazała jednak, że w temacie Colony Wars trudno wymyślić coś więcej, dlatego czwartej części chyba bym nie strawił. Nie mniej, jeśli jeszcze nie mieliście okazji zagrać w tę trylogię, oto pojawia się szansa, żeby nadrobić braki.

Bardzo ładnie w temacie powietrznych strzelanek wypowiedziało się Namco z serią Ace Combat. Gdyby dziesięć lat temu nie powstał **Air Combat**, dziś prawdopodobnie nie bawilibyśmy się majstersztykiem o nazwie Unsung War. Ale wracając w przeszłość. **Air Combat** był prostym, niewymagającym shooterem, w którym cały wybór sprowadzał się do wskazania ulubionego samolotu. Akcja gry zaczynała się w powietrzu, w powietrzu dobiegała też końca. Jedyne co należało robić, to strącać inne odrzutowce i próbować się nie rozbić. O ile pościgi za samolotami budziły sporo emocji, tak ich wytrzymałość pozostawiała sporo do życzenia. Zanim nawiązałem jakąkolwiek walkę, płonące wraki już leciały w kierunku ziemi.

Znacznie lepiej prezentował się **Ace Combat 2** z łatwiejszym (zwłaszcza dla początkujących) sterowaniem i poprawionym celowaniem. Bolączką tej serii zawsze była kiepska inteligencja wroga, a ta część definitywnie to podkreślała. Po dłuższej batalii okazywało się, że samoloty powtarzają w kółko trzy wyuczone zagrania, co można było sprytnie wykorzystać. Namco przygotowało trzydzieści misji, więc łączny czas grania był bardziej, niż zadowalający.

Niepisana zasada głosi jednak, że dobre gry potrzebują trzecich części – nie dziwi zatem nadejście **Ace Combat 3: Electrosphere**. Nieodmiennie dobra gra z pakietem ciekawych misji (eskortować, znaleźć i zniszczyć, śledzić, rozwalić, itd.) i kiepską inteligencją przeciwników. Rozwaliło mnie zadanie, w którym należało zniszczyć wrogie satelity – czułem się jak uczestnik najlepszego filmu akcji. Tylko w Ace Combat 3: Electrosphere wzbijecie się na tyle wysoko, że sięgniecie stratosfery.

Listę tytułów, w które trzeba zagrać zamyka **G-Police**, ponownie od niezastąpionego Psygnosis. Zaopatrzony w rakiety, karabin, bomby i samoregenerującą osłonę helikopter AG-60 Havoc, unosił się nad ulicami futurystycznego miasta likwidując zagrożenie. Podobał mi się system nagradzania – po pewnym czasie otrzymywałem lepszy śmigłowiec; bardziej wytrzymały, z mocniejszymi karabinami. Szybszy. Jako policjant latałem sobie swobodnie po mieście i skanowałem otoczenie. Do akcji wkraczałem zawsze, gdy namierzyłem przemyt, bądź wykroczenie. Przepiękna gra – musicie ją sprawdzić.

A jeśli tęsknicie za starą (amigową) szkołą strzelanek, poszukajcie **Soviet Strike**, w którym wsiądziecie za stery Apache'a. Gra jest o tyle fajna, że pole walki pokazuje w widoku izometrycznym, co samą rozgrywkę czyni bardzo zręcznościową. Zasady są proste – sprowadzają się do latania po wielkim obszarze i demolowania wyrzutni rakiet, czołgów oraz okupowanych przez wroga budynków. Oprócz helikoptera, z czasem pojawiała się możliwość pilotowania Stealth Fightera, APC i wielu innych bojowych jednostek. Świetna zabawa – warto spróbować.

Zostawiam Was z tymi hitami jedynie na miesiąc. Widzimy się w pod koniec lipca i rozrabiamy dalej! **Matt** ■ ■

WARHAWK

To niezwykłe, ale jedną z najlepszych lotniczych strzelanek PlayStation przywitało już na początku kariery. Był wczesny rok 1995, a ekipa Singletrack niekoniecznie chciała czekać, aż programiści poznają wszystkie sztuczki i smaczki kryjące się w procesorach PSX. Pomimo faktu, że sprzęt nie został do końca rozgryziony, sprytnej grupie udało się stworzyć dynamiczną grę akcji, która długo nie znalazła godnego konkurenta.

Główną rolę w Warhawku wziął na siebie wielozadaniowy samolot wyposażony w tonę rakiet i ostrej amunicji. Żółta maszyna była do tego stopnia zwinna, że potrafiła zawisnąć w powietrzu, błyskawicznie obrócić się o 360 stopni i momentalnie zmienić wysokość lotu. Każdemu pociskowi towarzyszyły piękne rozbłyski, a grę dodatkowo ubarwiały kapitalne przerywniki. Ale nie jakieś badziewne wstawki robione na silniku gry, tylko prawdziwe, renderowane FMV, które niesamowicie podgrzewały atmosferę. Mogliśmy obejrzeć na nich między innymi dwójkę przemądrzałych pilotów wymieniających dowcipne uwagi z dowództwem. O dziwo, cały graficzny przepych Warhawka nie powodował strat w animacji, co do dziś w pewnym sensie mnie zdumiewa.

Na sukces Warhawka po części złożyła się także kapitalna ścieżka dźwiękowa, która w moim przypadku spowodowała uzależnienie. Z przyjemnością zasypywałem nieprzyjaciół rakietami w rytm gitarowych rifów i solówek, zwłaszcza, że wraz z każdym kolejnym poziomem na świecznik szła nowa aranżacja muzyczna. Może trochę szkoda, że w grze znalazło się raptem sześć etapów, ale aż biło z nich grywalnością na najwyższym możliwym poziomie.

Nie mam nic do dodania – Warhawk to muzyczno-wizualna orgia, z którą powinien zmierzyć się każdy, kto w ciągu ostatnich dziesięciu lat nie miał jeszcze okazji. Warhawk nigdy nie doczekał się sequela i będzie prawdopodobnie jednym z pierwszych tytułów, jakie pojawią się na PlayStation 3. Ciekawe, czy po raz kolejny Singletrack wysmaży potwora.

PO OBU STRONACH EKRANU [MGS3 SPOILER]

Nadchodzi kolejna generacja konsol i dobrze wiemy, czego możemy się spodziewać. Większej liczby polygonów, ostrzejszych tekstur, obszerniejszych terenów, bardziej realistycznej fizyki... Niby będzie lepiej, ale jednak tak samo. Nie, ten tekst nie traktuje o żadnej rewolucji czy pogoni za coraz lepszą oprawą. Chcę napisać o odwiecznym podziale rzeczywistości: na wirtualną i prawdziwą.

A gdyby zatrzeć granicę? Jak wyglądałyby gry po ominięciu symbolicznej bariery, jaką jest ekran? Nie mam na myśli teraz wymysłów typu hełmów VR czy innych cudów. To o czym mówię da się zrobić bez nowoczesnej technologii, mając jedynie dobry pomysł. Co więcej, takie praktyki niektórzy developerzy stosują już od lat! Pierwszy krok w kierunku połączenia pojęć „gracz" i „gra" uczyniono za czasów PSX i N64, kiedy bohater platformówki zwrócił się bezpośrednio do gracza, pytając go o radę bądź dziękując za grę. Ostatnio podobne zagranie spotkałem w Baten Kaitos, gdzie główny heros Kalas prowadził całe dialogi z osobą przed ekranem. Brzmi może jak błahostka, ale to jest dopiero zapowiedź tego, jak developerzy mogą bez pomocy cudacznych urządzeń oddziaływać na gracza. Krok dalej poszło Rare w kultowym Conker's Bad Fur Day. Przykład bardzo na czasie, bo remake tej pozycji właśnie uderza na Xboxa. Chodzi mi konkretnie o pojedynek z Obcym, kiedy w pewnym momencie gra się „zacina". Oczywiście na niby, a wiewiór komentuje ten fakt w zabawny sposób. Ta żartobliwa zagrywka może być symbolem wyjścia bohatera gry poza nią samą. Przykładów można znaleźć jeszcze kilka, jak choćby przeglądanie karty pamięci przez Psycho Mantisa czy pewne klasyczne Statki na PC, gdzie komputer ganił gracza, kiedy ten oszukiwał.

Żeby lepiej pokazać, jak może wyglądać owo „wyjście", wezmę pod lupę niedocenione Eternal Darkness. Nie muszę chyba przypominać, że reprezentatywnym elementem tej gry były przywidzenia, które nasilały się, kiedy malał pasek odporności psychicznej. Na przykład nagle okazywało się, że wszystkie drzwi w pomieszczeniu są zamknięte albo gdzieś wywiało całą zawartość plecaka. W tym momencie interesują mnie jednak tylko te schizy, który dotyczyły nie tylko bohatera, ale i gracza. Sillicon Knights stworzyło przywidzenia, które oddziaływały powyżej poziomu samej rozgrywki: pad przestawał działać, karta pamięci się formatowała, telewizor zaczynał śnieżyć lub sam ściszał dźwięk. I tu jest ta różnica – gra utrudniała zadanie nie sterowanej kupie polygonów, ale bezpośrednio osobie przed ekranem! Czy wraz z nową generacją konsol developerzy posuną się krok dalej?

Myślę, że wszyscy pamiętamy serial *Star Trek: Next Generation* z niezrównanym kapitanem Picardem. W jednym z odcinków, Data jako Sherlok Holmes rozwiązywał w holodeku kryminalne zagadki. Za którymś razem polecił komputerowi, by stworzył przeciwnika, który byłby w stanie go pokonać. Ów wirtualny wróg odkrył z czasem, że jest tylko projekcją, znajduje się na statku kosmicznym, a nawet zbudował maszynę, którą mógł wpływać na rzeczy znajdujące się poza holodekiem!

Analogia jest chyba dla wszystkich jasna. Dlaczego by nie pójść śladem Eternal Darkness i nie stworzyć gry, w której główny zły będzie świadomy swojej wirtualności? I za wszelką cenę chciałby wejść do prawdziwego świata? Wtedy gracz musiałby się bronić (tak, bronić!) na dwa fronty. Zarówno w grze jak i „poza" nią! Oczywiście nie dosłownie; nie chodzi mi o to, by tworzyć naprawdę świadome postacie, bo to jest poza możliwościami naszej techniki. Ale można by wystylizować grę w sposób, jaki zaproponowali twórcy z Sillicon Knights. Wystarczy odpowiednio zgrać ze sobą fabułę i dialogi, rozwinąć sztuczki z Eternal Darkness, by człowiek trzymający pada uwierzył, że gra buntuje się przeciw niemu!

Taka pozycja byłaby w pewnym sensie bardziej rzeczywista. Zahaczałaby o dwa światy (wirtualny i realny), więc można założyć, że przy dobrej reżyserii bohaterowie staliby się bliżsi graczowi. W końcu pomagaliby bezpośrednio jemu, a nie sterowanej przezeń postaci. Do czego zmierzam? Do drugiej części moich rozważań.

Mianowicie do psychologicznych zagrywek, jakimi developerzy karmią graczy. A dokładniej nieliczni z nich. Wiadomo, że tytuł lepszy, im więcej towarzyszy mu emocji. Survival horror powinien straszyć, przygodówka intrygować, a erpeg wzruszać. Oczywiście twórcy gier starają się, by podczas śmierci jednego z członków drużyny w role-playu gracz czuł smutek lub złość. Takim scenom towarzyszą zazwyczaj podniosłe dialogi i nastrojowa muzyka. Jednak to dość niewiele. Gracz nie ma żadnego wpływu na wydarzenia tego typu, jest tylko biernym obserwatorem. Dlatego jestem pełen podziwu dla Hideo Kojimy i patentu, jaki wprowadził do MGS3. Po pokonaniu The Boss w lesie, prosi ona Snake'a, by ją zastrzelił. Jednak scenka nie załatwia tego za gracza. To on właśnie musi nacisnąć spust! Własnoręcznie zabić postać, do której przez czas gry w jakiś tam sposób się ustosunkował. I to jest geniusz Kojimy – budowanie relacji pomiędzy graczem a bohaterami, a potem zrzucenie na niego obowiązku pociągnięcia za spust.

Połączeniu tych dwóch pomysłów, o których traktuje ten tekst, i ich umiejętne rozwinięcie zaowocuje moim zdaniem zupełnie nowym gatunkiem gier. Real-adventure? Emotional-RPG? Czas pokaże. Nadchodzące, potężne konsole z pewnością pociągną zaawansowaną mimikę i gestykulację, a to kolejny stopień do stworzenia pozornych więzi emocjonalnych z bohaterami gier. Wyobraźcie sobie sytuację, w której ukochana głównego bohatera leży na łożu śmierci. Kona, ale nie umrze póki nie wyłączycie konsoli (ew. w praktyce: póki nie wybierzecie w opcjach Save & Quit). Bohater błaga Was, żeby tego nie robić; żebyście pozwolili mu spędzić z nią jeszcze kilka godzin. Wszystko naturalnie w oprawie bliskiej rzeczywistości. Czy nie zadrży Wam ręka, kiedy zdecydujecie się wcisnąć Power?

Niestety (albo na szczęście), to tylko moje przemyślenia. Być może twórcy gier nigdy nie wpadną na rozwinięcie tych pomysłów w takim kierunku, jak wyżej przedstawiony. Albo po prostu nie zdążą, bo konsole w najbliższych latach zaoferują prawdziwą rewolucję i wszyscy podążą za nowym trendem. Możliwości jest wiele. Ale jeśli macie własne pomysły, jak rozwinąć powyższe propozycje, piszcie. Kto wie, możliwie, ze staniemy się pionierami nowego gatunku. **Kaxi** ■ ■

▶ KINO

MIASTO GRZECHU (Sin City)

Sin City to wizja miasta pełnego grzechu, mrocznej dzielnicy istniejącej gdzieś w głowie Franka Millera i w jego największym dziele – serii komiksów, na podstawie których powstał film. Bezlitosne prawa rządzące Miastem Grzechu pokazują trzy epizody, których bohaterowie tylko przelotnie mijają się w lokalnej spelunie. I mimo że pierwowzór jest czarno-biały i papierowy, o głównych bohaterach dramatów rozgrywających się w Sin City nic takiego powiedzieć nie można – wprost przeciwnie – są to postacie barwne, należące do dawno wymarłego gatunku twardzieli, którego przedstawiciele dla kobiety w opałach zrobią wszystko. Zupełnie jak w kryminałach w stylu noir, gdzie dzielny, choć cyniczny detektyw zawsze wpadał w kłopoty przez piękną femme fatale.

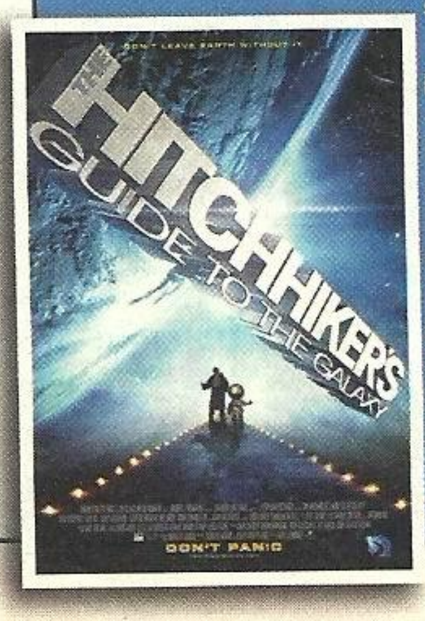
Film jest adaptacją niezwykle wierną oryginałowi – niemal każda klatka filmu odpowiada kadrowi komiksu. Zadanie było karkołomne, ale duetowi reżyserów (Frank Miller i Robert Rodriguez) doskonale udało się oddać oszczędną, czarno-białą dwuwymiarowość komiksu, gdzie kolor pojawia się rzadko i odgrywa wyjątkową rolę. Jednak genialny komiks nie zawsze równa się genialnej ekranizacji, nawet mimo tego, że obsada filmu jest naprawdę doborowa – Bruce Willis, Mickey Rourke (spróbujcie zgadnąć kogo zagrał...), Jessica Alba, Benicio del Toro, Michael Clark Duncan, Clive Owen, Elijah Wood, Nick Stahl, Rutger Hauer i tak dalej, i dalej. Takiej plejady sław dawno nie widziałem na ekranie.

Jednak nawet w fanach komiksu (takich, jak ja, żeby daleko nie szukać) *Sin City* wzbudza mieszane uczucia. Czegoś w tym filmie zabrakło, nawet pomimo wierności oryginałowi oraz ogromnego zaangażowania Franka Millera w jego stworzenie. Na kartach komiksu postacie były bardziej przekonywające, dramaty boleśniejsze, a przemoc bardziej wyrazista. W filmie zabrakło tej magii, która sprawiała, że komiks tak bardzo mnie wciągnął. Film nie, niestety – *Sin City* momentami się dłuży, a niektóre akcje wyjęte z komiksu wiele tracą po wprawieniu w ruch na srebrnym ekranie. Mimo tego warto *Sin City* zobaczyć, choćby dla samych wrażeń wizualnych – niektóre kadry są niesamowicie wysmakowane. Ale najpierw zabierzcie się za komiksy. **Marcellus** ■ ■

AUTOSTOPEM PRZEZ GALAKTYKĘ (Hitchhiker's Guide to the Galaxy)

Autostopem przez galaktykę, to film na który muszą się udać miłosnicy Monthy Pythona.

Bo taki zabawny? Nie, bo tak absurdalny. Douglas Adams był dla literatury science-fiction tym, kim Terry Pratchett jest dla fantasy. Kolesiem, który sięgnął wyżyn absurdu w opisywaniu obcych ras, zachowań, sensu życia. Drwił i kpił ze wszystkiego, co mu się pod ręce nasunęło, mając odwagę przy okazji kojarzyć fakty w najbardziej absurdalny sposób. Weźmy za przykład dwie rakiety, które lecą w kierunku statku – jedna z nich nagle zamienia się w kwiatek w doniczce, a druga w walenia. Waleń zaczyna oczywiście spadać (takoż i kwiatek), po drodze rozmyślając o swojej sytuacji i nadając rzeczom nazwy. Dostrzegłszy pod sobą zbliżający się grunt, także nadaje mu nazwę (nazywa go „gruntem"!), wita się z nim i... bum. Tyle jego udziału w filmie.



Cała historia dotyczy zaś biednego Brytyjczyka znanego światu jako Arthur Dent, który któregoś dnia zostaje poinformowany przez swojego przyjaciela, Forda Perfecta o następujących rzeczach:

a) Ziemia ulegnie zniszczeniu za 12 minut, ponieważ stoi na drodze autostrady;

b) nie ma czasu przebrać się ze szlafroka;

c) należy jeszcze zdążyć wypić piwo.

W ten sposób Arthur wyrusza w podróż pełną biurokratycznych chodzących ziemniaków, robotów ze stanami depresyjnymi, a także religii uważających, że świat został wykichany z nozdrza wszechmocnej istoty i spodziewają się końca świata określanego mianem „Nadejście Wielkiej Chustki Do Nosa". Jeśli kręcą Was takie klimaty – zapraszam do kina. Jeśli chcecie się wkręcić bardziej – należy koniecznie przeczytać książkę. Adams (autor książki – niestety, już nieżyjący) wiele najfajniejszych tekstów powsadzał w warstwę narracji i nie wszystko dało się przerzucić na ekran. Choć w filmie czasem narrator się pojawia. Tak więc mamy wreszcie komedię dla miłośników relaksującego absurdu, którzy lubią jako jedyni pośmiać się w kinie, bo reszta widowni zupełnie nie wie, co w tym jest śmiesznego. Wizualnie obraz fajny, scenariusz dobry, muzyka – w porządku. Zwłaszcza musical delfinów na samiutkim początku (o, zrymowało mi się). **Grabarz** ■ ■

NES
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PIERWSZA PRAWDZIWA KONSOLA

Można się spierać o to, czy Nintendo Entertainment System był najlepszą konsolą na świecie, ale kilku faktów podważyć się nie da. NES dał początek legendarnym i kultowym seriom gier, o których z powodzeniem słyszymy dziś, a na które bez problemu wskażą również najmłodsi. NES był pierwszym urządzeniem do gier, na które mógł pozwolić sobie przeciętny, zainteresowany graniem obywatel i wreszcie gdyby nie NES, prawdopodobnie nigdy nie zobaczylibyśmy cudownego i absolutnie kultowego tworu, o nazwie Super Nintendo.

Prawdopodobnie widzieliście już ramkę prezentującą możliwości techniczne NESa i zdrowo się przy tym uśmialiście, ale w 1983 roku ta maszyna wyznaczała standardy nowoczesności. Pewnie, Nintendo już od kilku lat zajmowało się produkcją gier, ale Hiroshi Yamauchi, szef firmy, prawdziwy potencjał widział wyłącznie w wydaniu własnego systemu. Prawdę mówiąc, plany odnośnie własnej maszynki do gier narodziły się w głowie Yamauchiego już w roku 1980, kiedy wespół z Masayukim Uemurą zaczął poszukiwać najlepszej i najtańszej metody produkcji chipów, które zamiotą rynkiem gier i zniszczą ewentualną konkurencję. Uemura, w przeciwieństwie do Yamauchiego, chciał zamontować w NESie 16-bitowy procesor główny, ale ostatecznie stanęło na tańszej ale bardzo wydajnej 8-bitowej alternatywie. Nawet pomimo tego, że cenę chipa oszacowano na 52 funty (9 800 jenów), Nintendo niespecjalnie potrafiło znaleźć firmę chętną do jego produkcji. I już może nie dlatego, że była to droga zabawa, ale bardziej z powodu braku wiary w powodzenie przedsięwzięcia. Yamauchi-san nie poddał się jednak bez walki i po długich negocjacjach udało mu się dobić targu z firmą Ricoh, która i tak zgodziła się wyprodukować zaledwie trzy miliony procesorów. To była jedna z najbardziej ryzykownych transakcji Nintendo w całej historii tej firmy, ale kto mógł się wówczas spodziewać, że NES rozejdzie się po świecie w ilości sześćdziesięciu milionów sztuk?

Nintendo Entertainment System zawitało do japońskich sklepów w roku 1983 i kosztowało 20 funtów więcej, niż pierwotnie zaplanował to sobie Yamauchi. Wyższa cena nie przeszkodziła konsoli w osiągnięciu oszałamiającej popularności. Co ciekawe, sprzęt został w Japonii nazwany Famicom (skrót od „Family Computer"), natomiast reszta świata poznała go pod nazwą NES. Wadliwa okazała się pierwsza partia chipsetów, które powodowały zawieszanie się gier i zamrażanie obrazu. Nintendo zaryzykowało po raz drugi i podjęło decyzję o wycofaniu ze sklepów całej wadliwej dostawy konsol. Cóż, taki ruch mógł raz na zawsze wykończyć tę firmę, jako producenta systemów do gier, ale klientom bardzo spodobało się trzeźwe i uczciwe podejście firmy do sprawy i w krótkim czasie Nintendo odzyskało ich zaufanie.

Wszystko szło dobrze przez dwa lata, aż do czasu premiery NESa w Stanach Zjednoczonych w 1985 roku. Wierzcie lub nie, ale przez te dwa lata konsola dorobiła się tak niesamowitej ilości przepotwornych crapów, że masa zachodnich sklepów w ogóle nie chciała mieć z nią styczności. Ponownie do akcji wszedł Yamauchi przedstawiając projekt o nazwie Nintendo Seal Of Quality. Zgodnie z nim, Nintendo poddawało każdą grę ścisłej kontroli jakości i dodatkowo pobierało opłaty za udzielenie licencji na jej wydanie.

Wchodząc na teren USA, Nintendo musiało znaleźć dystrybutora, a idealnie w tej roli miało sprawdzić się Atari, które po ogromnym krachu finansowym wyprzedawało swoje gry i konsole za dziesięć procent ich dotychczasowej wartości. Atari oczywiście zgodziło się na rozprowadzanie NESa, ale w wyniku nieporozumienia, dosłownie w ostatniej chwili wycofało się z kontraktu. Z pomocą przyszedł Minoru Arakawa (w tamtym czasie – szef Nintendo of America), który przekonał jednego z amerykańskich handlowców do dystrybuowania NESa.

Krok okazał się słuszny – Nintendo Entertainment System opanowało Amerykę z prędkością epidemii, a w dokładnie w rok później dotarło również do Europy.

TECHNIKALIA

Procesor główny (CPU): 8-bitowy 6502 NMOS
Zegar: 1.79 MHz
Procesor Graficzny (PPU): 8-bitowy
Pamięć: 16Kbit RAM (2Kbyte)
Pamięć Video: 16Kbit (2Kbyte)
Rozdzielczość: 256 x 224 (NTSC) i 256 x 239 (PAL)
Paleta kolorów: 16 na ekranie z palety 52 barw
Dźwięk: mono, 5 kanałów, PSG
Maksymalna pojemność cartra: 4Mbit

ORIGINAL SET

NES doczekał się na terenie USA ogromnej ilości bundle packów, ale jednym z najbardziej oryginalnych i przykuwających wzrok był zestaw o nazwie „Original Set".

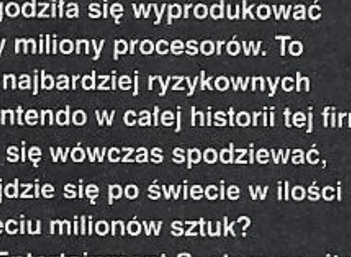
Zawartość takiego pudła schodziła po 250 dolarów, a w jego skład wchodziły: konsola, dwa kontrolery, pistolet Zapper i najchłodniejsza część zestawu – ROB (Robotic Operation Buddy). Plastikowy robot-zabawka mierzył 25 cm, potrafił wykonać kilka ruchów i błyskał diodami w zależności od naszych poczynań w grze Gyromite, którą także dało się namierzyć w zestawie. Co jeszcze w pudle? Naturalnie gra Duck Hunt, napisana specjalnie pod załączoną spluwę. Przez ekran przewalała się ogromna liczba kaczek, a zadaniem grającego było ich błyskawicznie i skuteczne zestrzeliwanie. Dzięki prostocie obsługi i grywalności, Duck Hunt osiągnął znacznie większą popularność, niż Gyromite. Nintendo w ogóle doszło do wniosku, że produkcja robota niespecjalnie się opłaca, dlatego z czasem usunęło go z Original Setu, podmieniło Gyromite na megaplatformówkę Super Mario Bros, cenę zestawu obniżyło do 200 dolarów i przemianowało na „Action Set".

Większość ludzi pamięta NESa, jako szarą, kanciastą skrzynię rzeźbioną toporem, jednak japoński Famicom wyglądał zupełnie inaczej – nie tylko slot na gry znajdował się u góry konsoli (a nie z przodu), ale cała maszynka była znacznie mniejsza, bardziej zgrabna i kolorowa (kasztanowo-kremowa). Design był na tyle fajny, że w 1993 roku Nintendo wypuściło odświeżonego NESa w Japonii i USA promując go jako konsolę dla początkujących. W zestawie z konsolą znalazły się gry Final Fantasy 1 i 2. Bundle pack spotkał się z tak dużym zainteresowaniem, że rozszedł się w liczbie miliona sztuk. Nieźle.

COOL STUFF

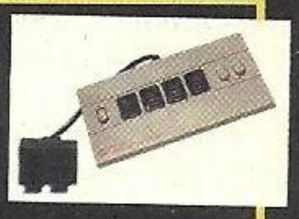
Klawiatura wraz z cartridgem Family Basic przekształcała konsolę NES w prymitywny komputer służący do celów bardziej edukacyjnych, niż samo granie. Niestety. mierna jakość wykonania klawierki oraz niezadowoleni klienci, którzy w konsoli szukali przede wszystkim rozrywki, doprowadziły do naturalnej śmierci tego gadżetu. W niczym nie pomogła zmiana producenta klawiatury, ani wymiana oprogramowania na nowy Basic 3.0. Mimo iż sprzęt zapowiadał się naprawę ciekawie, po prostu wyparował ze sprzedaży na wieczność.

Kolejną próbą przerobienia NESa w mikrokomputer było wypuszczenie magnetofonu (HVC-008), który umożliwiał nagrywanie i odtwarzanie danych. Z wyglądu bardzo przypominał wynalazek podpinany do starego jak świat Atari 65/130/800 XL. Podobna była też jego funkcja.

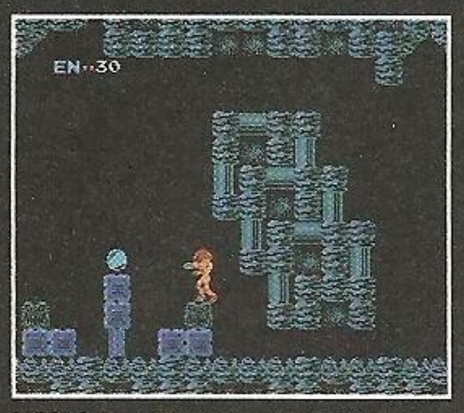


O ogromnym sukcesie można mówić w przypadku napędu dyskietkowego (Famicom Disk System), który w Japonii sprzedał się po prostu obłędnie w nakładzie czterech milionów sztuk. Konstrukcja współpracowała wyłącznie z Famicomem, prawdopodobnie dlatego, że podłączało się ją przez port na gry. Pomimo dużej popularności Nintendo nigdy nie pozwoliło, aby przystawka opuściła granice Japonii. Z prostej przyczyny – europejska scena natychmiast zadbałaby o to, aby zwolennicy „tanich kopii" mieli w co grać.

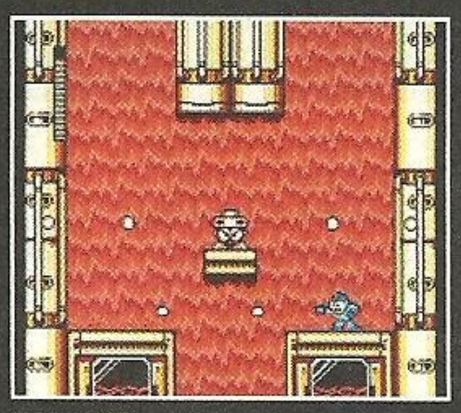
Za mało portów na joypady? W pewnym momencie Nintendo wypuściło na rynek moduł umożliwiający czteroosobowe szaleństwa. Fakt, dzisiaj cztery sloty na pady to standard (w PS3 będzie ich w ogóle sześć!), ale w tamtych czasach potrzebne były stosowne przejściówki. Najbardziej uradowane były ekipy grające w Gauntleta – ten slasher niesamowicie zyskiwał na grywalności, gdy na wspólne wycieczki zabierało się jeszcze trzech ziomków.



NIEZAPOMNIANE GRY

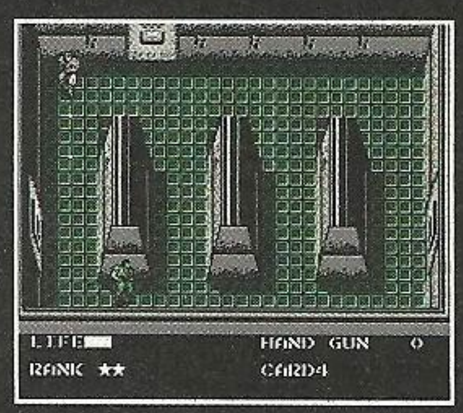


METROID – Zakuta w pancerz Samus Aran w pogoni za piratami ląduje na planecie Zabes i zaczyna się jatka.

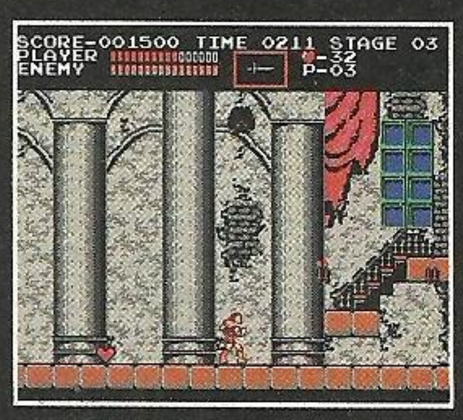


MEGA MAN – Jedna z pierwszych klasycznych platformówek Capcomu. Mega Man był obłędnie trudny!

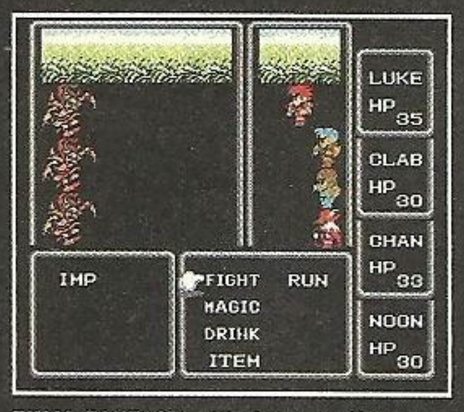
THE LEGEND OF ZELDA – Legendarny Link narodził się właśnie w tej grze. Zelda po raz pierwszy w tarapatach.



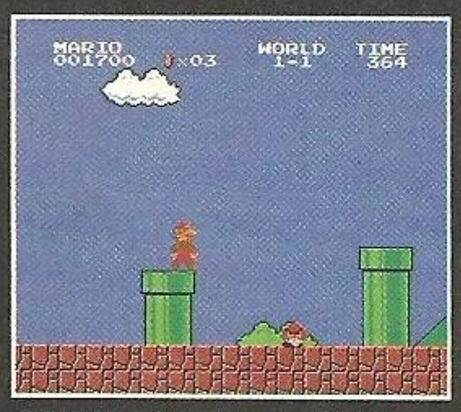
METAL GEAR – Pierwsza wojskowa wyprawa Solid Snake'a na końcu której czeka ogromny bojowy robot.



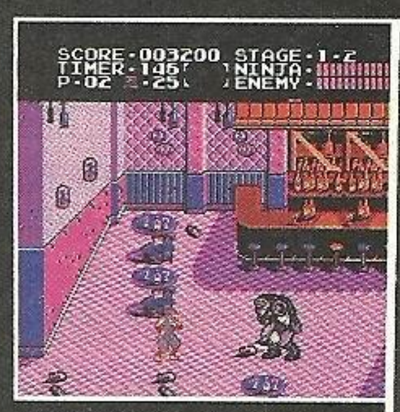
CASTLEVANIA – Tytuł, który jako pierwszy udowodnił, że Belmontowie mają monopol na niszczenie Draculi.



FINAL FANTASY – Kto by pomyślał, że ta gra doczeka się aż dwunastu kolejnych części?

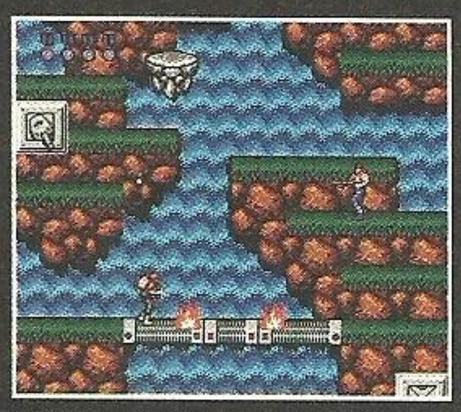


SUPER MARIO BROS. – Król Mario swojego pierwszego grzybka, kwiatka i monetę zebrał właśnie na NESie.

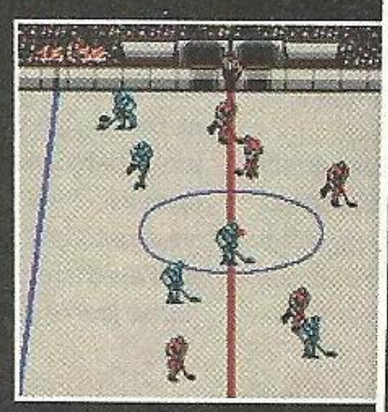


NINJA GAIDEN – Nawalanka o zamaskowanym rozbójniku napierającym w prawo.

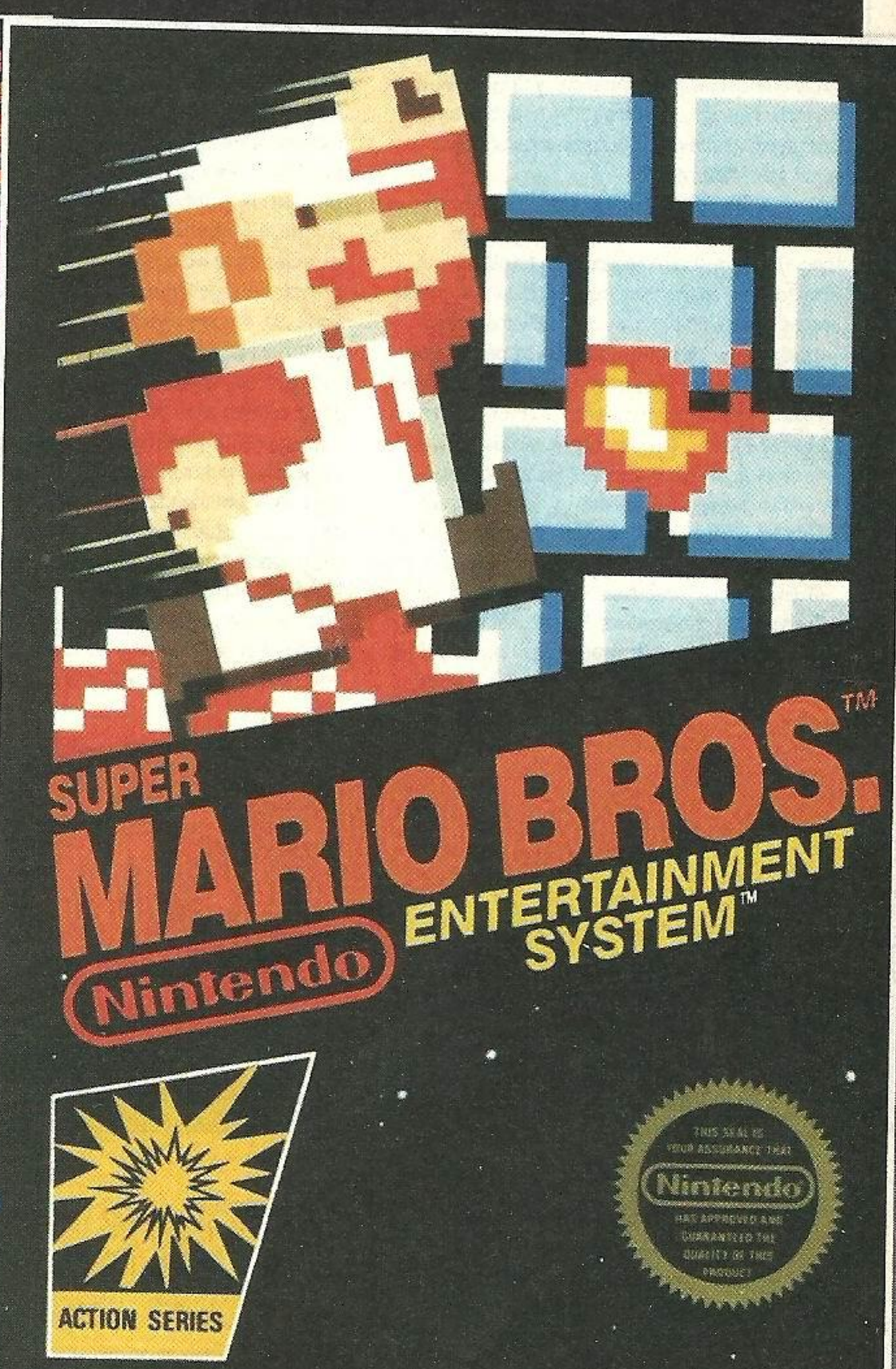
EXCITEBIKE – Motocyklowe wyścigi, absolutnie bezkonkurencyjne w latach osiemdziesiątych.



CONTRA – Królowa strzelanek 2D doczekała się niewiarygodnej liczby klonów i sequeli. Gra – wyznacznik!



BLADES OF STEEL – Pod tym mylnym tytułem krył się hokej! Na dwóch graczy.



SHIGERU MIYAMOTO

Shigeru Miyamoto nie tylko dał początek nieprawdopodobnemu sukcesowi Mario i Zeldy, ale jego pomysły i sposób, w jaki je realizuje niejednokrotnie służyły za inspirację dla artystów gier video. Maleńki Shigsy urodził się w 1953 roku w Sonebe, małej wiosce niedaleko Kyoto, z dala od świata elektroniki, z którym jest dziś przecież kojarzony. Na początku próbował jednak swych sił jako muzyk, a ponieważ rodzina nie była zbyt bogata (brak TV w domu), młodzik dużo spacerował i obcował z naturą. Nawet po ukończeniu studiów, na których rozwijał się jako muzyk i rysownik, dwudziestoczteroletni Miyamoto nadal nie wiedział, co chce w życiu robić.

Przełomowy moment nastał, gdy ojciec naszego bohatera załatwił mu pracę w Nintendo – firmie produkującej zabawki. Nie bez znaczenia był fakt, że ówczesny szef Nintendo – Hiroshi Yamauchi był dobrym znajomym jego taty. Shigeru dostał posadę specjalisty do spraw image'u produktów tej firmy.

Przemysł zabawkarski zaczął jednak przechodzić poważne zmiany i w 1980 roku Yamauchi zdecydował, że jego firma skupi się bardziej na przemyśle elektronicznym, a konkretnie grach. Miyamoto do spółki z Gunpei Yokoi dostali za zadanie opracować grę o przygodach Popeye'a. Shigeru olał jednak dziarskiego marynarza i przygotował grę, w której przedstawił własne postacie – włochatego goryla ciskającego beczkami i małego człowieczka, którego zadaniem było uratować księżniczkę. Gra nazywała się Donkey Kong i odniosła miażdżący sukces. W 1984 roku Miyamoto dorobił się już własnej ekipy piszącej gry, którą dźwięcznie ochrzczono jako Joho Kaihatsu (lub inaczej – Entertainment Team). Wolny od licencji i nakazów zespół w niedługim czasie dał początek takim klasykom, jak Super Mario Bros. i Legend of Zelda.

Nawet pomimo tego, że Miyamoto skupia się obecnie bardziej na czuwaniu nad nowymi projektami, niż samodzielnym tworzeniu, jego pomysły i patenty nadal służą producentom gier za inspiracje i wyznaczniki. Czy zaglądając do jaskini wypełnionej wodą wpadlibyście na pomysł takiej gry, jak Mario? Czy grzebiąc w ogródku opracowalibyście Pikmina?

◄ A tak wyglądały reklamy gier z połowy lat osiemdziesiątych. Szczególnie podkręcił nas tekst z Żółwi: „zmień swój dom w ściek". Zwróćcie też uwagę na loga Capcom i label Konami, alias Ultra Games...

MYŚLĘ, WIĘC GRAM

Adam Słodowy i Stanisław Lem, a przemoc w God of War

Nie lubię nieusprawiedliwionej przemocy w grach video – że zacznę od nadętej deklaracji. Jednocześnie nie uważam, by brutalne gry odczytywane przez ludzi dorosłych, bądź po prostu przytomnych, nawiązywały w jakikolwiek sposób do zjawisk świata rzeczywistego. O jakiej przemocy zatem mowa? Strzelanie do trójwymiarowych, otekstu-rowanych panopków nie powinno uchodzić za jej przejaw – nawet, jeśli strzelający jest wirtual-nym gangsterem, a postrzelony przechodniem. Pojawia się problem: mimo faktu, iż uznaję siebie za gracza dojrzałego, nie znajduję przyjemności we wcielaniu się w oprychów, mor-derców i innych „bad mofos" – choćby sama rozgrywka stała na najwyższym gatunkowo poziomie. Dlaczego?

Zadałem sobie to pytanie podczas zabawy w God of War. Bohater nie jest tu prostym bandytą; jest poniekąd postacią tragiczną, uwikłaną w rozpaczliwy quest w celu uwolnienia się od własnych błędów, zbrodni i koszmarów – badguyem, któremu jednakowoż pragniemy pomóc. I żeby to była prosta historyjka „o sumie zerowej", jak nazywa czasem podobne narracje Stanisław Lem... (smok porywa niewiastę: gol dla smoka, strata sił dobra; śmiałek ucina po-czwarze głowę: zysk światłości, klęska mroku; sukces jednej z sił zawsze oznacza porażkę dru-giej, minus po jednej stronie, plus po drugiej).

Tu natomiast – excusez du mot – dupa. „Suma", jeśli przyjrzeć się fabule, jest nie do określenia. Dobro, tak zwane, dąży do wygranej; zło szaleje. Dobro wynajmuje śmiałka, ten zaś jest zły do szpiku kości. Dobro (?) poniekąd zyskuje, zło poniekąd traci, heros zaś, nie będąc ani agentem zła, ani dobra, otrzymuje jedynie... a zobaczcie sobie, psiakrew, sami! W każdym razie historyjka nie jest prosta i nie podpada pod kategorię typowych spadkobierców baśni i mitów – jest opowieścią, w której nie dość, że nie obserwujemy standardowego dla bajek rachunku zerowego, to jeszcze stoimy w konflik-cie po trudnej do określenia stronie.

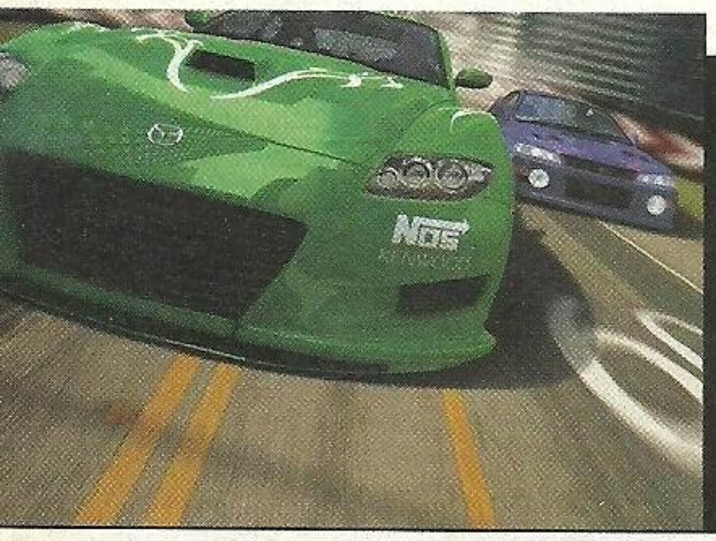
Powiedział ktoś, że gry video to postać narracji w najświetniejszej postaci – jak to zastosować do God of War, czy Grand Theft Auto? Tu ani nie ma narracji właściwej mitom, bajkom i niedzielnym serialom, ani też... nie ma narracji samej w sobie. Nie obserwujemy biernie bohatera, który przechyla szale na rzecz dobra czy zła, jak robilibyśmy przewracając karty książki, czy obserwując teatralny spektakl. My przecież sami wciągamy bezbronnego, bogu ducha winnego legionistę w płomienie, bo tak chce zło, my zaś wykonujemy akurat misję dla sił dobra i taka jest racja stanu. Wyczuwacie różnicę? Gry czasem wymagają od nas bycia złym, bardzo złym stworzeniem; manipulują nami lepiej niż jakakolwiek książka czy film. Sukces warunkowany jest tu przez podłość. To nie Knights of the Old Republic, Jade Empire czy Fable, gdzie niby mamy wybór. Tu po prostu jesteśmy źli i tacy musimy być, by ujrzeć końcowe napisy. Oczywistość tego stwierdzenia jest dla mnie porażająca. Bo może oto gry video ewoluują w coś zupełnie nowego? Może już nie tkwimy w świecie narracji, a zmierzamy ku inter-aktywnej zabawie w podejmowanie najbardziej dramatycznych decyzji? Jakbyśmy sami byli tragicznymi bohaterami, walcząc z Aresem czy przemierzając San Andreas. Zawsze możemy wyłączyć konsolę i powiedzieć: dość, to głupie, dlaczego mam się bawić w unicestwianie niewinnych ludzi – ale... czy faktycznie spędza to sen z powiek wszystkim grającym?

Jakbyśmy nie kluczyli, zbliżamy się do zgrzyt-liwych rozważań nad etyką w grach video. Ktoś może problemu zupełnie nie zauważać, ktoś inny podejdzie do zagadnienia ze spokojem godnym dojrzałego gracza i powie sobie: „co mnie obchodzi, kogo wciągam w płomienie, jeśli liczy się mechanika zabawy i przyjemność z niej płynąca?". Ale może też ktoś wrażliwy oburzy się i postanowi nie grać w grę, w której bogacimy się kosztem nie tylko mitycznego zła, ciemnej strony, ale i bezbronnych istot? Wyniki pewnych badań dowodzą, że wielu młodych ludzi wolałoby widzieć mniej gier opartych na bezwzględnym współzawodnictwie, czy uzależniających zwycięstwo jednej strony od upokorzenia drugiej; sam znałem dziecko, które nie chciało grać w Tomb Raider tylko dlatego, że strzela się tam do niewinnych stworzeń – wilków.

Dobro wynajmuje śmiałka, ten zaś jest zły do szpiku kości. Dobro (?) poniekąd zyskuje, zło poniekąd traci, heros zaś, nie będąc ani agentem zła, ani dobra otrzymuje jedynie... a zobaczcie sobie, psiakrew, sami!

Czyli jednak problem istnieje. Nie gram w GTA, bo plusy zabawy są zbyt mikre w stosunku do świadomości, że bawię się w prostego jak cep bandytę. God of War jest lepszy, bo radość płynąca z wbicia ostrza w cielsko minotaura czy ukręcenia łba meduzie w pełni rekompensują chwile, gdy z zażenowaniem bezczeszczę grobowce czy podpalam wspomnianego legionistę. Ale niesmak pozostaje. Dziwne? Może i tak.

Ciekaw jestem Waszego zdania na ten temat, Waszych przemyśleń i spostrzeżeń. Podejrze-wam, że publikacji na temat etyki i moralności w kontekście gier video jest wiele, a ci z Was, którzy uprawiają którąś z nauk społecznych (które to nauki przekornie nazywam „kulturodłu-baniem") dawno trafili na dotyczące zagadnie-nia artykuły w sieci czy bibliotece. To może być wstęp do ciekawej dyskusji – bo wciąż kołacze mi się po głowie myśl, że pojęcie przekazu narracyjnego dzięki grom video właśnie uzupeł-niło się o nowy element. Oto autor narracji nie musi ograniczyć się do opowiedzenia historii złego postępku i usytuowania go w opowieści o zerowej czy niezerowej sumie. Może, niczym Adam Słodowy, z lucyferycznym uśmiechem zachęcić nas: „Zrób to sam, drogi graczu. Zrób to sam i zobacz, co było dalej..." ■ ■



GRY.IMRO.PL
NAKRĘCAMY RZECZYWISTOŚĆ GRACZA

CODZIENNE WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER - ZAPOWIEDZI GORĄCYCH PREMIER - RECENZJE NAJWIĘKSZYCH HITÓW - PORADY I KODY DO GIER - PUBLICYSTYKA - QUIZY
PRZEGLĄD PRASY KOMPUTEROWEJ - KONKURSY Z WYPASIONYMI GADŻETAMI DO WYGRANIA - STAŁE RUBRYKI AUTORSKIE - DYNAMICZNE FORUM DYSKUSYJNE
SKLEP INTERNETOWY - SERWERY GIER ONLINE - WŁASNY PROFIL GRACZA - BLOGI - KLANY - IMRO.TEAM - ROSNĄCA SPOŁECZNOŚĆ GRACZY
DARMOWY DOWNLOAD DEM, TRAILERÓW ORAZ PEŁNYCH WERSJI NA WYPASIONYM ŁĄCZU... BEZ KOLEJEK :)

CZYNNE CODZIENNIE 0-24 :)

GORĄCE RECENZJE

TENCHU
FATAL SHADOWS

Tenchu: Fatal Shadows nie jest grą z najwyższej półki. Autorzy chcieli widocznie stworzyć udaną kontynuację, ale jak to często bywa, po prostu im nie wyszło. Być może spieszyli się z wydaniem, w wyniku czego możemy zaobserwować takie błędy, jak niedopracowana AI.
[ImRo] - Ocena 52/100

Także u nas:

Stolen (PS2), **WarioWare: Touched!** (NINTENDO DS), **Gran Turismo 4** (PS2), **Forza Motorsport** (XBOX), **Jade Empire** (XBOX)

TEMAT MIESIĄCA

TESTY OKULARÓW 3D

KEYSER SOZE w Krainie Trójwymiarowych Czarów

Włączenie 3D bez zakładania na ślepia okularków powoduje rozdwojenie obrazu – to tyle. Dwie jego kopie przesuwają się, jedna w prawo, a druga, jak domyśli się każdy, nawet średnio sprytny miś, w lewo. I wygląda to makabrycznie – oczopląs z kociokwikiem plus stres egzaminacyjny i zagrożenie nuklearnymi wyciekami ze złomowanych ruskich okrętów podwodnych. Ale wystarczy przywdziać okular podwójny na szanowny nos, zaczepić odpowiednie plastikowe wysięgniki manipulacyjne, zwane też oprawkami, za małżowiny uszne i... widzimy trójwymiar! Ha!

HARDCORE

GDY GRY STAJĄ SIĘ OBSESJĄ

TIME ATTACK

Czy zapowiedź stugodzinnego erpega może być dla gracza czymś więcej niż tylko wizją kilku tygodni nieskrępowanej rozrywki? Dla Ryana 'Benito' Benittiego najwyraźniej tak. Benito nie jest bowiem zwykłym graczem, ale wyczynowcem. Dla niego i jemu podobnych te sto godzin to przede wszystkim wyzwanie!

Bicie rekordów nie jest niczym nowym w dziedzinie elektronicznej rozrywki. W internecie mnóstwo jest przecież ludzi szczycących się mianem hardcore'owych graczy, ale to, co potrafi pokazać prawdziwy speed runner to magia w najczystszej postaci.
Benito jest speed runnerem.

Time Attack to dyscyplina uprawiana przez graczy od dość dawna. Pierwsze rekordy i osiągi dotyczą gier z epoki Amigi, NESa, Jaguarów i Atari, a dzisiaj jest to niemal religia dla najwytrwalszych graczy z całego świata.

W Time Attacku chodzi właściwie tylko o jedno, o przejście danej gry w jak najkrótszym czasie. Liczy się każda upływająca sekunda, dlatego trzeba wykazać się nie lada pomysłowością i możliwościami manualnymi, by „przebiec" przez całą grę jak najszybciej. Najtwardsi zawodnicy zaliczani są do tak zwanej elity graczy, a ich nazwiska zdobią czołowe miejsca międzynarodowych rankingów internetowych. Tu walka odbywa się na poziomie koncentracji, niemożliwe jest stawanie w szranki z najlepszymi, jeśli nie opanowało się gry w stu procentach. Trzeba znać każdy kąt w grze, każdy bug, doskonale wpasować się w timing i działać z optymalną skutecznością. To już nie jest granie – speed runner nie czerpie przyjemności z fabuły (zna ją przecież na pamięć), nie traci czasu na sub questy, nie rozkoszuje się muzyką ani graficznymi cudami. Liczy się tylko upływający czas. Minuty, sekundy.

Nic nie dzieje się jednak bez odpowiednich reguł. Nie wolno graczowi cheatować, czy oszukiwać zmieniając kod gry. Nie wolno mu także korzystać ze wszelkiego typu emulatorów, nakładek i patchy. Swój rekord musi zapisać w postaci nagrania video, wszelkie screeny z licznika gry są niemiarodajne, bo łatwe do sfałszowania. Do tych reguł dochodzą jeszcze indywidualne wymagania konkretnych serwisów i stron internetowych, gdzie chcemy nasz rekordzik przedstawić. Time Attack to nie jest tylko pokaz umiejętności manualnych, ale przede wszystkim pomysłowości i kombinowania. Najsprytniejsi dojdą najdalej, a raczej najszybciej.

Największe rekordy oparte są głównie na umiejętności złamania gry. Jeśli koncept się sprawdzi, grą pęka nawet w kilkanaście minut (nie może się to jednak opierać na ewidentnych przekłamaniach i błędach w kodzie). Oczywiście są też i tytuły, które przechodzi się korzystając z umiejętności manualnych i niesamowitego refleksu. Są to najczęściej gry zręcznościowe, gdzie w rankingach liczą się nawet pojedyncze sekundy. Zatrzymaj się na chwilę w Halo 2 lub w Quake'u, poświęć wrogowi zbyt wiele czasu, a rekord masz już z głowy. Trzeba zawsze wyszukać najkrótszą drogę do końca levelu, unikać niepotrzebnych starć, a jednocześnie być niesamowicie czujnym. Najwięksi twardziele potrafią przechodzić gry z zamkniętymi oczami, doskonale wiedzą, kiedy i gdzie wypadnie z boku przeciwnik na takiego Jaka lub Ratcheta.

Do rozwałkowania oprócz najbardziej popularnych shooterów fpp i platformówek dochodzą jeszcze takie cuda jak erpegi, czy przygodówki. Właściwie można przecież rozgryźć każdą grę, która ma swój początek i koniec. Dodatkowym utrudnieniem w przypadku gier rpg jest fakt, że unikanie walki odbija się jednocześnie na kondycji drużyny, dlatego gracze nie mogą sobie pozwolić na ekstremalny speed run przez całą grę, bo pierwszy lepszy boss rozniesie drużynę na strzępy. W tym przypadku trzeba jeszcze umieć wypośrodkować tempo gry. Wielu się to jak widać udaje.

Nie wystarczy jednak ustanowić rekord i czekać zmiłowania, trzeba uważnie śledzić rankingi, stawiać się na licznych zawodach i konkursach by zasłużyć sobie na miano członka elity. Ważne jest jeszcze, w jakim systemie przechodzimy dany tytuł, ponieważ oddzielnie klasyfikuje się wydania NTSC i PAL – wiadomo, różnice w wersjach mogą znacznie wpłynąć na osiągane wyniki. Trzeba jeszcze zaznaczyć, na jakiej platformie gramy, jeśli tytuł został wydany równocześnie na różne sprzęty. Różnice, choćby najmniejsze są bardzo istotne, możecie mi wierzyć.

Czas na trochę prawdziwego mięsa, czyli na konkretne wyniki. Co powiecie na Super Mario Bros. ukończone w niespełna pięć minut? Albo Devil May Cry z aktualnym licznikiem wynoszącym 49 minut i 35 sekund w wykonaniu Wesley'a 'Molotova' Corrona? A jak długo graliście w mega rozbudowane GTA: Vice City? Andy'emu 'NTG' Nelsonowi zajęło to, bagatela, niecałe dwie i pół godziny!! Mario 64 ukończony w 20 minut, to dzieło niejakiego Ilariego 'Illu' Perkali.

Chcecie więcej? To teraz coś dla miłośników Węża. Niejeden fan Hideo Kojimy śledził z uwagą skomplikowaną fabułę Snake Eatera, ale tylko Andreas Hörnell zrobił to w ciągu godziny i 46 minut. Profanacja? Być może, ale należy pamiętać o tym, że Andreas musiał znać grę doskonale, by osiągnąć taki wynik, a więc poznał ją od podszewki. Stać Was na podobny wyczyn? Żeby nie być gołosłownym podam kilka kolejnych przykładów. Ledwo mieliśmy okazję zapoznać się z Resident Evil 4, a już Phil 'Darkside X' Majkrzak (swojak?) ustanowił rekord na poziomie Normal, który wynosi dokładnie 3 godziny, 9 minut i 57 sekund. Słynna Zelda: The Wind Waker rozpracowana w ciągu 6 godzin i 42 minut!! Wyliczać można długo i namiętnie.

Wyczynowcy, elektroniczni zapaleńcy, hardkorowcy, można by tak wymieniać w nieskończoność, można traktować ich jak szaleńców, ale nie można nie docenić takich wyczynów. Szczerze podziwiam tych ludzi, którzy potrafią w erze wysypu kilkunastu tytułów w miesiącu poświęcić swój czas tej jednej grze, którą przechodzą w kółko, by poprawić swoje osiągi. Istnieją nawet całe rzesze wyznawców jednego, kultowego tytułu, specjalne ligi i notowania dotyczące jednej tylko gry.

Wyznawcy Perfect Dark wiedzą z pewnością, o co chodzi. Dla przykładu zamieszczam jedną z tabel opisującą osiągi graczy na konkretnych etapach gry. Spróbujcie je pobić! Zwłaszcza, że za pobicie niektórych rekordów szybkości można zdobyć dość spore nagrody pieniężne. Co powiecie na nagrodę w postaci 20 000 zielonych banknotów za szybkie rozpracowanie Halo? Żadnych szczegółów, poszukajcie i pokażcie, że Polak też potrafi. Przy okazji pochwalcie się też na łamach n+, a co!

Dagon ■ ■

PS: Na koniec kilka adresów do stron internetowych, gdzie można ściągnąć filmiki z nagranymi wyczynami, oraz sprawdzić aktualne notowania, rekordy i pozycje graczy.

http://speeddemosarchive.com/GameList.html
http://www.the-elite.net/
http://www.retrojunk.com/articles/34.html

▶ TO NIEMOŻLIWE!

Wspomniany w tekście Benito zasługuje w moim odczuciu na specjalną wzmiankę. Jest on bowiem człowiekiem, który postanowił rzucić wyzwanie największemu z molochów – słynnej grze rpg Elder Scrolls III: Morrowind. Wielu zaraz popuka się w głowę – to przecież porywanie się z motyką na słońce, ale dla Benito było to wyzwanie, które w ostateczności przysporzyło mu wiele sławy.

Wyobraźcie sobie teraz, że nieśmiertelna, najbardziej rozbudowana gra ever została ukończona w niecałe...15 minut!!!! Teraz możecie spojrzeć na tytuł tej ramki i przeczytać go na głos. Tak, a jednak to możliwe, jak pokazują filmiki.

To już nie jest hardcore, to nie jest nawet mega hardcore... Szczerze mówiąc to nie wiem jak to nazwać. Benito wykorzystał pewien ciekawy, a zarazem legalny trick dotyczący podbijania inteligencji postaci. A zresztą, co ja będę pisał, odsyłam Was do strony, z której możecie śmiało zassać film autorstwa Benittiego. Oto adres: http://speeddemosarchive.com/Morrowind.html

▶ CO TYLKO SIĘ DA

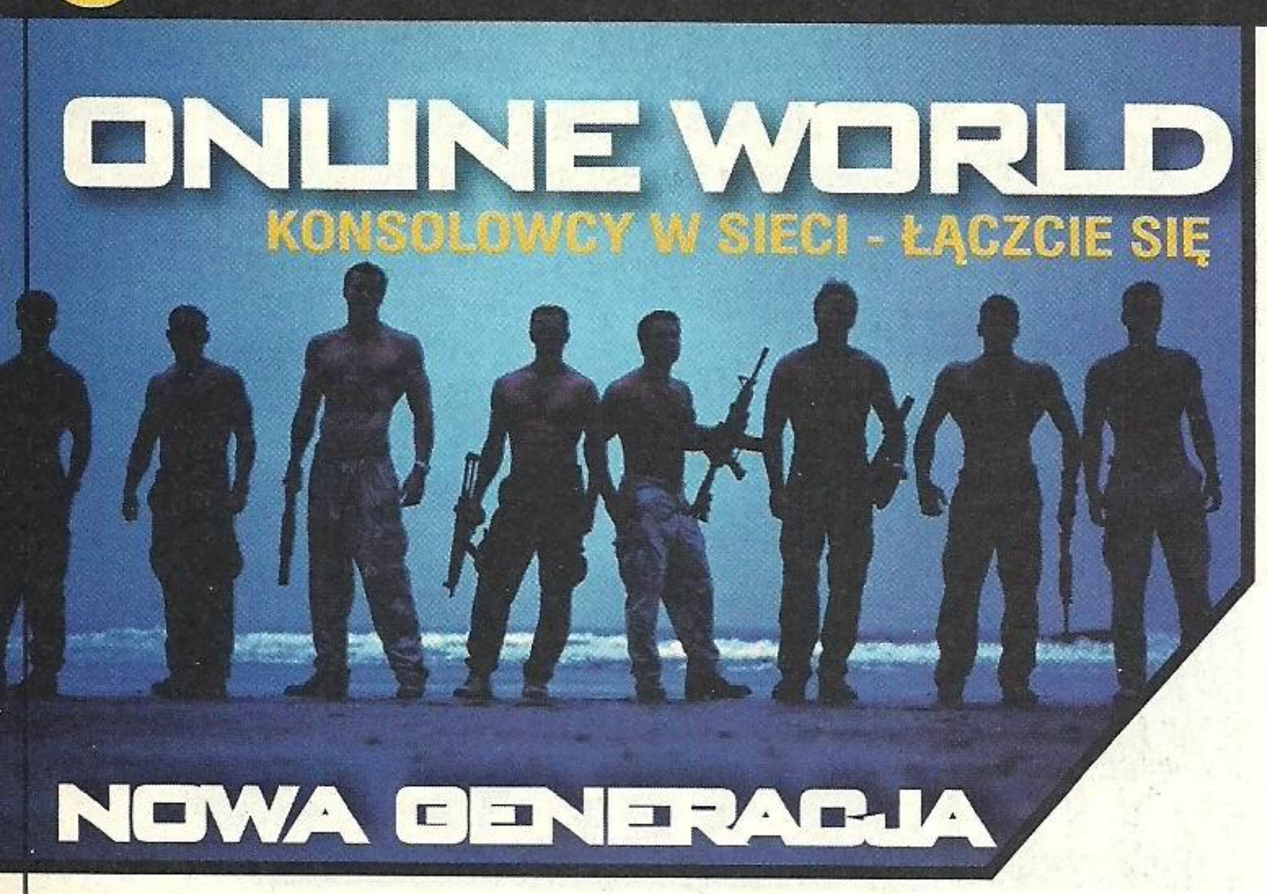
Nie mogłem sobie odmówić tej przyjemności, żeby nie wspomnieć o jeszcze jednej ciekawostce. Otóż elita nie przepuści żadnej grze, rekordy szybkości padają w tak dziwacznych pozycjach, że niekiedy można złapać się za głowę. Pisałem w głównym tekście o kultowych tytułach, wokół których zbierają się najlepsi gracze, ale rekordy padają nie tylko w hitach. W przeciwieństwie do zmęczonych recenzentów, runnerzy łapią się nawet za crapy!

A same rekordy świadczą już o tym, że poświęcono tym grom masę godzin ciężkich treningów. Niech za przykład posłuży tutaj gra – legenda, kultowy już na łamach Neo Plus Chameleon Twist z N64. Kto nie pamięta tych łez rozlanych nad recenzją tej gry? Nawet za dopłatą i z metrowym kijem bym je nie tknął...

Tymczasem David 'marshmallow' Gibbons postanowił ukończyć ją w rekordowym czasie! Szkoda nawet pisać, wspomnę tylko, że David ukończył pojedynczy segment gry w 0:14:40. Komentarz Davida brzmiał mniej więcej tak: „Wiele było przy tym zabawy, ale i frustracji. Nie jestem do końca zadowolony z wyniku, mogłem to zrobić szybciej i niejednokrotnie myślałem o przejściu gry ponownie." Zaczynam się bać.

REKORDY CZASOWE W PERFECT DARK NA NINTENDO 64

Stage	Agent	sAgent	pAgent
dataDyne Central - Defection	00:06	00:35	01:26
dataDyne Research - Investigation	01:28	02:12	02:38
dataDyne Central - Extraction	00:49	01:29	01:39
Carrington Villa - Hostage One	01:08	01:19	01:33
Chicago - Stealth	00:15	00:27	00:28
G5 Building - Reconnaissance	00:38	00:45	00:55
Area 51 - Infiltration	01:12	01:32	01:48
Area 51 - Rescue	01:27	02:20	02:48
Area 51 - Escape	02:26	03:22	03:22
Air Base - Espionage	01:15	01:44	02:06
Air Force One - Antiterrorism	00:55	01:21	01:27
Crash Site - Confrontation	01:16	01:27	01:53
Pelagic II - Exploration	00:50	01:49	02:13
Deep Sea - Nullify Threat	02:28	03:01	03:19
Carrington Institute - Defense	00:52	01:29	01:44
Attack Ship - Covert Assault	02:10	02:39	03:16
Skedar Ruins - Battle Shrine	01:08	01:26	01:36
Mr. Blonde's Revenge	01:21	01:23	01:27
Maian SOS	01:37	01:54	02:08
WAR!	00:25	00:46	00:54
The Duel	00:03	00:06	00:09
Czas potrzebny do ukończenia:	23:49	33:06	38:49
W sumie:	1:35:44		



ONLINE WORLD

KONSOLOWCY W SIECI - ŁĄCZCIE SIĘ

NOWA GENERACJA

Sieciowi gracze nie mają ostatnio powodów do zmartwień, bo pojawia się sporo świetnych gier z trybem online. Jest w co grać, a to najważniejsze. Wiele osób czeka jednak na informacje o strukturze sieciowej przyszłych konsol. Coś już wiadomo... [wrog]

Microsoft nie mógł pokazać nowej konsoli bez informacji o jednym ze swoich największych atutów, czyli Xbox Live. Chłopaki z Redmond dali ostro czadu, po raz kolejny udowadniając, że w tej dziedzinie nie mają sobie równych.

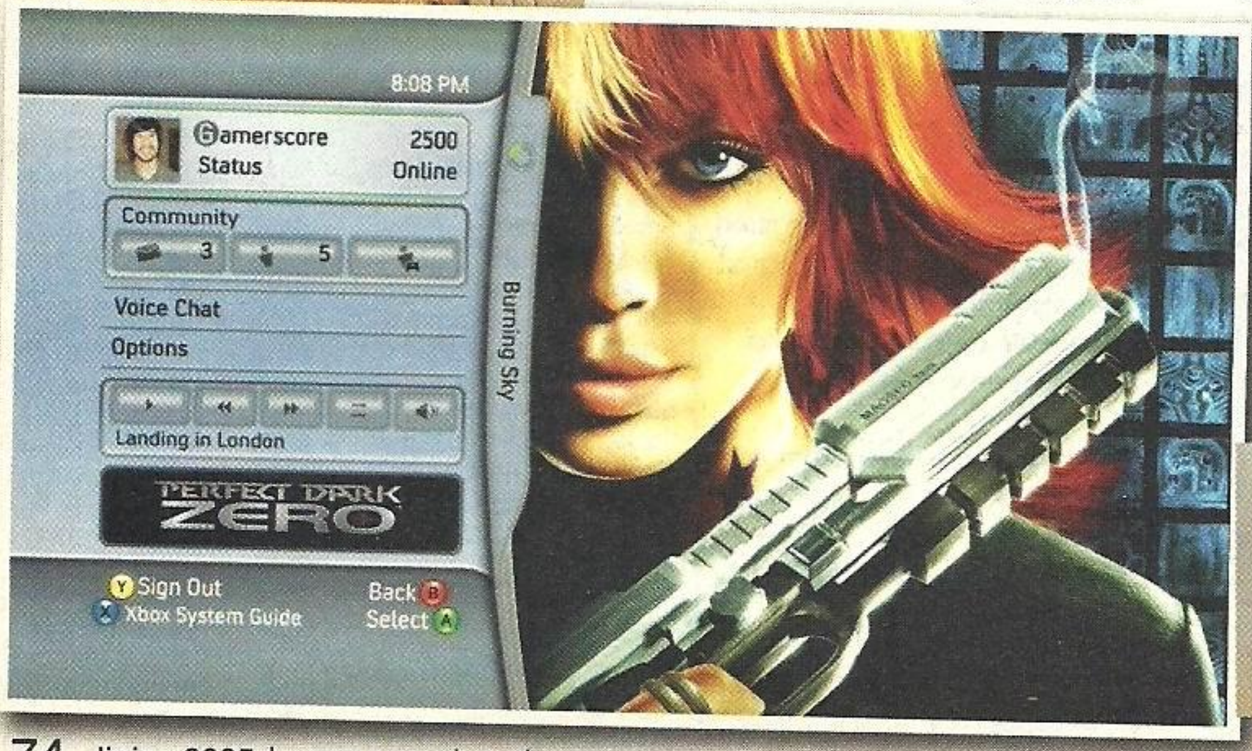
Xbox (Live) 360

Cały system dzieli się na Xbox Live Silver i Gold. W pierwszym gracze nie muszą za nic płacić, koniec zatem z zabawą kartami kredytowymi. Wystarczy podpiąć konsolkę do sieci i już mamy dostęp do niektórych opcji. Zbyt dużo ich co prawda nie ma, ale przynajmniej stworzymy swój własny profil, dzięki któremu nie będziemy w sieci anonimowi. „Srebrni" wejdą również do Marketplace, gdzie ściągną niektóre dodatki, trailery lub wykonają jakąś transakcję z innymi graczami. Będą mogli bez problemu wysłać znajomym wiadomość tekstową lub pogadać na chacie. Dostaną również możliwość założenia osobnej subskrypcji dla gier MMO (Massively Multiplayer Online), przykładowo do szykowanego Final Fantasy XI. Mówi się jeszcze o darmowym graniu w weekendy, ale znacznie lepsza do prowadzenia rozgrywek online ma być druga wersja, czyli Gold. Wersja płatna będzie zawierała możliwość prowadzenia video chatu, pozwoli na grę kiedy tylko zechcecie w matchmakingu, da dostęp do organizowanych przez Microsoft turniejów z nagrodami, specjalnych stref i wielu innych bajerów. Za to jednak przyjdzie już zapłacić. W jaki sposób? Ile? Xbox Live nie będzie już wymagał kart kredytowych – oficjalnie zadziałają również debetowe. Co do ceny – podobno nie zmieni się jakoś drastycznie w porównaniu do tego, co mamy teraz. Chodzą też słuchy, że będzie można przez jakiś czas wypróbować Gold za darmo. Wiadomo, raz spróbujesz i już zapewne nie zechcesz wrócić do okrojonej srebrnej wersji. Warto również wspomnieć o tym, że obecni użytkownicy Live'a będą mogli zachować swoje GamerTagi, grać online w gry z Xboxa i Xboxa 360, a stare konto jest równoznaczne z wersją złotą. I całe szczęście.

Po naciśnięciu świecącego przycisku na padzie (Guide Button) pokaże nam się menu, z którego można będzie bezpośrednio przejść w odświeżonego dashboarda. Jest on bardzo ciekawie rozwiązany i nawiązuje wyglądem do kształtu konsolki. Znajdziemy tam pasek z Xbox Live, który da nam dostęp do wszystkich opcji systemu. Ustawimy tu wszystko pod siebie, czyli wrzucimy avatar, przypasujemy zdjęcie, walniemy podpis, itd.

Kiedy stworzymy profil, czyli tzw. Gamer Card, system zacznie śledzić i zapisywać nasze przyzwyczajenia zarówno sieciowe jak i offline, dzięki czemu inni gracze będą wiedzieli, z kim mają do czynienia. Sprawdzą reputację, osiągnięcia w danej grze i dowiedzą się szczegółów o stylu gry przeciwnika.

Po pokonaniu wstępnych formalności i wejściu (wreszcie) na Xbox Live, znowu czeka nas wybór. Musimy przecież określić swoją strefę grania.



Będzie ich cztery, a każda skierowana do innego odbiorcy, szukającego określonych wrażeń i przeżyć. Pro Zone ma być dla graczy, którzy biorą wszystko na poważnie i nigdy nie odpuszczają. Nie ma tu miejsca dla początkujących, dla których stworzono R&R Zone. Wszyscy zmierzą się tu w bezstresowej, raczej niedzielnej grze. Dla młodszych użytkowników powstanie Family Zone, w którym nie będzie ani grama akceptacji dla niecenzuralnych słów i zachowań nie fair. Natomiast czwarta strefa to Underground Zone, gdzie wszystko może się zdarzyć, czyli każdy wchodzi na własne ryzyko.

System matchmakingu wyszuka dla nas wyłącznie ludzi z naszej strefy. Kiedy gra się skończy wyślemy opinię o przeciwnikach lub członkach naszego teamu. Wszystko ma odbywać się szybko i bez przeszkód, jednak zawsze należy podać powód swojego zdania o danym graczu. Opinie są zbierane i punktowane, a w profilu w odpowiednim polu pokazywana będzie ilość punktów reputacji. Co ciekawe, od naszej opinii zależało będzie to, czy kiedyś się jeszcze spotkamy z danym koleżką online. Dałeś komuś negatywa? Są nikłe szanse, że system ponownie go wylosuje. Fachowa rzecz.

Jedną z ciekawszych rzeczy w nowym Xbox Live ma być system punktów, który będzie nagradzał wszystkie osiągnięcia. Każda z gier na Xboxa 360 umożliwi nam zdobycie od 0 do 1000 punktów za wykonywanie określonych zadań lub samo granie. Dzięki temu będzie wiadomo ile nasz przeciwnik spędził czasu z daną grą i czego można się po nim spodziewać. Dodatkowo, porównamy swoje osiągnięcia z kumplem z listy znajomych. Sposób nagradzania zależy tylko i wyłącznie od pomysłowości developerów, ograniczy ich jedynie ilość nagród (minimum 5, maksymalnie 150) za dany tytuł.

Kolejna nowość to wspomniany już wcześniej Marketplace. Znajdą się tutaj nowe dodatki, patche, dema, filmy z gier i inne cuda. To również wirtualny hipermarket, gdzie kupimy wszystko, co oprócz gry wypuścili twórcy – samochody, bronie, mapy i skiny dla postaci. Jak już wiemy, XBL ostro lustruje graczy, dlatego listę dostępnych rzeczy otworzą tytuły, w które dane nam było do tej pory zagrać. Poza tym, jeśli stworzymy do jakiejś gry coś własnego, to sieciowy bazar pozwoli nam rozkręcić własny wirtualny biznes.

Jeff Henshaw, szycha pracująca nad X360, wypowiedział się już na temat wymiany danych poprzez nowy Xbox Live. Podał przy tym ciekawy przykład. Podłączasz do Xboxa odtwarzacz MP3, konsolka wyświetla listę utworów i wykonawców, a Ty możesz puścić ulubioną muzykę także swoim kumplom. W identyczny sposób wymienisz się na przykład fotkami. Nieźle. Umarł król, niech żyje król. Xbox Live po raz kolejny będzie mocnym atutem konsoli Microsoftu.

Co na to konkurencja? Nie zanosi się, aby zagroziła X360 w tej dziedzinie. Nintendo nie mówi zbyt wiele o samym Revo, więc brak informacji o strukturze sieciowej nie dziwi. Natomiast Sony już na pierwszym pokazie wszystkich zaskoczyło – w końcu trzy wejścia Ethernetowe nie zostały chyba wrzucone ot tak sobie. Ostatecznie powiedziano, że PlayStation 3 będzie mogło służyć jako hub lub serwer. Tylko po co? Japoński gigant

chwali się, że to właśnie na PS2 w sieci gra najwięcej ludzi. A skoro jest dobrze, to po co zmieniać... Miejmy nadzieję, że wymyślą coś innego niż nowe „cudowne" Central Station.

Socom 3: U.S. Navy Seals

Zipper Interactive ma to do siebie, że nie lubi trzymać graczy przez długi czas w niepewności. Zapowiadali pokazanie grywalnej wersji nowego Socoma podczas E3 i tak też się stało.

Wiadomym było, że zmian będzie sporo, bo konkurencja nie śpi i panowanie Socoma na polu strzelanek sieciowych może być zagrożone. Jednak nawet najwięksi fani nie spodziewali się, że developer szykuje dla nich sporą rewolucję.

Obecnie w pozycjach z trybem online standardem jest obsługa 16 graczy. I Socom przez dwa lata mocno trzymał się tego kanonu. Zbliża się jednak nieuchronny koniec takiego stanu rzeczy. Twórcy serii zdecydowali się wyjść przed szereg teamów tworzących shootery na PlayStation 2 i postanowili stworzyć coś, czego jeszcze nie było. Otrzymamy możliwość gry w 32 osoby jednocześnie na jednej mapie! Czarna konsola czegoś takiego jeszcze nie uświadczyła i nie widać specjalnie zapału developerów, aby coś w tej kwestii zmienić. Nie wierzyliście, że struktura sieciowa Sony da radę pociągnąć tak rozbudowaną grę? Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, trzeba będzie część poglądów zrewidować.

Co oznacza obsługa 32 osób jednocześnie? Oczywiście muszą powstać kilkukrotnie większe mapy od tych, na których gramy aktualnie. Żadna ze starych nie jest w stanie obsłużyć trzydziestki wirtualnych wojowników, dlatego trzeba się będzie z nimi pożegnać. Możliwe jednak, że wrócą odpowiednio zmodyfikowane, ale już po premierze gry, w formie dodatku zrzucanego na HDD. Niestety, europejscy gracze mogą o takim rozwiązaniu pomarzyć, ale nie ma się nad czym rozczulać. Otrzymamy 12 nowych, ogromnych map wzorowanych na poziomach z single player, poszalejemy więc także na obszarze naszej pięknej ojczyzny. Każda plansza umożliwi grę w dwóch wariantach: za dnia i w nocy. Co najważniejsze, do ich tworzenia wykorzystana zostanie technologia, dzięki której tekstury doczytują się w locie. Prawdopodobnie skończą się problemy z animacją, która przy zmasowanym ataku lubiła w drugim Socomie nieco chrupnąć.

A co z osobami, które wolą grać w mniejszym gronie? Mapy ulegną automatycznemu zmniejszeniu zawsze, gdy w jednym pokoju znajdzie się mniejsza liczba żołnierzy. Nie trzeba się będzie zatem szukać przez kilka minut z odbezpieczoną bronią w łapie.

Drugą innowacją związaną bezpośrednio ze zwiększeniem rozmiaru map, jest wprowadzenie do gry pojazdów. Wsiądziemy za stery czołgu, motorówki i jeepa. Nie wszędzie jednak da się wjechać, a chodzenie na piechotę będzie miało spore znaczenie. W ten sposób zadbano o utrzymanie starego klimatu Socoma i walka o miano najlepszego czołgisty nie stanie się najważniejsza.

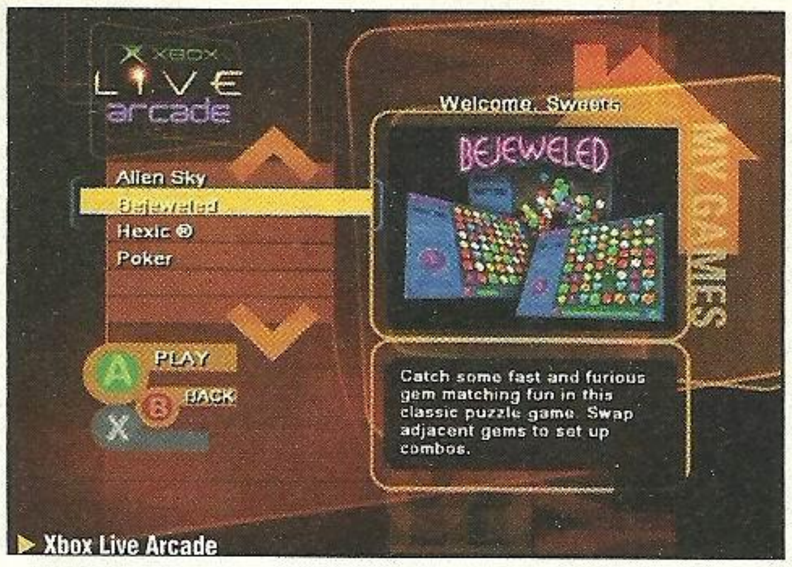
Oprócz tego dojdą również dwa całkiem nowe tryby multiplayer: Convoy oraz Control. W tym pierwszym jedna z drużyn musi zaliczyć autami

określone checkpointy i zbierać ładunki. Do ochrony otrzyma mocno wyposażone bryki. Celem wrogiego teamu jest zniszczenie dwóch samochodów transportowych jadących w konwoju. Natomiast drugi tryb polega na zajęciu określonych punktów mapy. Wygra drużyna, która jako pierwsza je zajmie, albo załatwi wszystkich przeciwników.

Sporej przebudowie ulegnie kilka innych elementów rozgrywki. Odniesionie rany oraz zapakowane w plecak wyposażenie ma mieć wpływ na szybkość poruszania się. Bronie staną się bardziej realistyczne, co wiąże się oczywiście ze zwiększoną siłą odrzutu i mniejszą celnością. Dodatkowo zadziała wreszcie noktowizor, zarówno w widoku z pierwszej, jak i z trzeciej osoby. Najwięcej zmian dosięgnie, co zrozumiałe, interfejs gry. Koniec z listą przyjaciół, która wymaga, aby zapraszana osoba była online. Koniec z wychodzeniem do głównego menu, żeby zaprosić kogoś na listę lub do klanu – wszystko będzie można wykonać w trakcie gry. Koniec z biednym i dziwnie działającym rankingiem. Dostaniemy zestawienie list miesięcznych i tygodniowych. Nowy osobnik pojawi się najpierw wśród graczy o nieokreślonej pozycji, a dopiero po rozegraniu określonej liczby meczów wpuszczony zostanie do normalnego rankingu. Ma to w pewnym stopniu wyeliminować oszustwa. Dojdą także liczne odznaczenia za osiągnięcia i pełna lista stopni używanych w marynarce wojennej USA.

Klany, a więc ważny element w świecie Socoma, również dostaną sporo nowych możliwości. Na przykład lider klanu będzie mógł lepiej informować swych podwładnych: wyśle socomowe maile i zapisze daty klanówek na specjalnej tablicy ogłoszeń. Jednak najciekawszą zapowiedzianą nowością ma być wyzywanie innych klanów, co obecnie odbywa się przy pomocy serwisów internetowych. Lider zgłosi propozycję starcia, a gdy przywódca przeciwników ją zaakceptuje serwer sam stworzy o ustalonej godzinie pokój. Po meczu wyniki zostaną zliczone, a ranking zaktualizowany. Tutaj również pojawi się zabezpieczenie przed nieuczciwymi graczami nabijającymi sobie statystyki. Zagrać będzie można z drużyną znajdującą się jedynie 20 miejsc w dół lub w górę w stosunku do naszej pozycji.

Jak widać Socom 3 zmieni oblicze serii i nie zapowiada się, aby szybko stracił tytuł najpopularniejszej gry online na PlayStation 2. W USA rozpoczęły się beta testy, a premiera odbędzie się już we wrześniu.



Xbox Live news

Do Europy zawitała usługa Xbox Live Arcade, dzięki której można zagrać w stare, znane z automatów hity. Mają one lekko poprawioną grafikę, tryb multiplayer przez sieć (niektóre), system rankingowy oraz chat głosowy. Płyty z XBL Arcade znajdą się we wszystkich nowych zestawach Starter Kit, a przez jakiś czas będą również dołączane do Official Xbox Magazine. Co miesiąc pojawią się nowe gierki wraz z darmowymi wersjami demo. Za pełne trzeba będzie oczywiście (i niestety) zapłacić.

Turniej Killzone

Pod koniec maja odbył się pierwszy oficjalny turniej w Killzone. Rozgrywany był na zasadach 1vs1 Deathmatch. Wygrał go angielski gracz STB Omegacell, który miał dwa razy więcej fragów niż jego przeciwnik. Za pierwsze miejsce otrzymał tytuł Killzone Master i ogromny pistolet na wodę :)

Polscy gracze, mimo dużych chęci, nie mogli wziąć udziału w zabawie, ponieważ nasz kraj nie jest oficjalnie obsługiwany przez Central Station.

Socom 2 news

Ostatni miesiąc w świecie Socoma był bardzo pracowity. [>P<] >Polish Elite< awansowało do dwóch finałów turniejów organizowanych przez GameBattles.com.

W pierwszym, [>P<] uległo po trwającym trzy godziny zaciętym meczu holenderskiemu klanowi [tdw] The Dark Warriors 2:3 (5:6 6:4 6:0 5:6 2:5). Turniej odbywał się na zasadach 4vs4 z możliwością korzystania ze wszystkich broni.

W drugim finale, gdzie grało się jedynie najsłabszym shotgunem, [>P<] uznało wyższość świetnie posługującemu się tą bronią [-V-] Virus. Mecz był jednostronny i zakończył się wynikiem 0:3 (6:0 6:4 6:1). Klan >Polish Elite< radzi sobie bardzo dobrze i w żadnym z tegorocznych turniejów nie wypadł poza czołową czwórkę.

Serwis internetowy GamesBattles.com rozpoczął właśnie drugi sezon rozgrywek ligowych. Oprócz [>P<] bierze w nim udział drugi polski klan [=G=] Grom. Elita trafiła do silnej pierwszej dywizji, ponieważ poprzedni sezon zakończyła na drugim miejscu w swojej grupie. [=G=], jako nowy klan, wylądowali w piątej dywizji. Aktualnie [>P<] ma na swoim koncie 2 wygrane i 1 porażkę, a [=G=] 2 wygrane. ■ ■

N(e)O COMMENTS: ZDJĘCIE MIESIĄCA

Chmielarz

GAWĘDY PO FAI

Czyli blog developera

Gulash rzucił się na mnie niczym akwizytor wibratorów na samotną pasażerkę pociągu do Nowosybirska proponując, bym wrócił do pisania do Neo+. Jako że jestem zarówno niewiarygodnie zajęty jak i leniwy, nie bardzo mi się chciało, dopóki nie otrzymałem obietnicy, że „tekst nie musi być długi i przemyślany, ot daj taki luźny strumień świadomości".

Jak na razie to ja „luźnym strumieniem" olewam nadchodzącą nową generację konsol. Na E3 była jedna jako tako wyglądająca gra (Gears of War na Xboxa 360), która i tak ładniej prezentuje się na zdjęciach, niż na żywca. Reszta jak na razie w najlepszym przypadku przypomina współczesne gry na peceta, a w najgorszym wygląda na nieudane projekty z obecnej generacji (daję słowo, gdyby nie fakt, że Full Auto czy jak to się tam zwie miało wielkie stanowisko z napisem SEGA, to gra zostałaby złolowana jako śmieć niegodny nawet Dreamcasta). Ewidentnie firmy dały ciała i nie były w stanie przygotować się sensownie do E3. Tytuły na Xboxa 360 Microsoftu wyglądały albo słabo, albo ich framerate wołał o pomstę do nieba (Condemned, Kameo itd.) a i tak wszystko, co było pokazywane, chodziło na jakichś fejkowych Apple'ach. Sony pokazało na PS3 prawie same renderowane filmy, co jest bardzo nieuczciwe, bo Sony nie ma absolutnie żadnej gwarancji, że komukolwiek naprawdę uda się utrzymać taki poziom w finałowej produkcji. A Nintendo właściwie nie pokazało nic, poza tym, że Revolution krzywo stoi – i tyle.

Naturalnie, wiadomo, każdy się czai przed konkurencją i jednocześnie chce pokazać na tyle dużo, by zainteresować lud Bze-Bze, a na tyle mało, by nie podsunąć rzeczonej konkurencji zbyt wiele pomysłów. Jednak nawet „na papierze" nie jestem specjalnie poruszony. 512 MB RAM? Mój pecet ma 1 GB. Gramy w HDTV 1280x720? Ja gram w 1600x1200. 3 procki 3 GHz? Fajnie, ale ja mam prawie 4 GHz procka, który nie pracuje w „jednej linii" (nie ma miejsca na tłumaczenia techniczne, ale generalnie „pecetowy" procek 4 GHz wcale nie jest tak szokująco wolniejszy od 3x3 GHz). A takie karty graficzne jak w PS3 czy Xbox 360 mają być na rynku w ciągu najbliższego roku…

Oczywiście, jak niektórzy pamiętają z moich poprzednich wynurzeń, nie przepadam za światem pecetów (nudne gry, dużo mieszania i nie można leżeć w łóżeczku podczas zabawy) i życzę nowym konsolom powodzenia. Zwłaszcza, że sami planujemy robić na nie nasze nowe projekty. Mam nadzieję, że finałowe konsole okażą się o wiele lepsze niż myślałem i wszystko będę grzecznie odszczekiwał. Optymistą jednak wielkim nie jestem, bo już to wszystko kiedyś słyszałem… „Gry nieodróżnialne od filmów", „rzeczywistość wirtualna", „szokująca moc obliczeniowa, dzięki której można konstruować rakiety atomowe" – to wszystko krążyło w mediach przy premierze... PS2.

Z tym mieszaniem next-genów z błotem przesadzam być może, ale to tylko dlatego, że oczekiwałem czegoś więcej, niż słabych technicznie (i sztampowych) demosów czy renderowanych filmów udających gry. Co mnie natomiast nie rozczarowało, to moje cudne nowe PSP. Zabawka jest tak śliczna, że niektóre pisma nie wahają się jej przyznać tytułu najpiękniejszego gadgetu wszechczasów (a jeszcze niedawno był nim iPod…). Jak wiadomo, szpan jest w życiu ważny i każdy, kto twierdzi inaczej, to człowiek, którego na szpan nie stać – a PSP to wypas jakich mało. Na szczęście konsola ma nie tylko niezły wygląd, ale też i całkiem sensowne wnętrze – dzięki czemu podróż z Los Angeles do Warszawy minęła mi relatywnie dużo szybciej, bo a to zapuściłem sobie UMD-kowy film (UMD to takie pseudo DVD na PSP), a to przyciąłem w Untold Legends. Wstyd się przyznać, ale to mój pierwszy handheld, jakoś zawsze brakło czasu i przekonania, by zafundować sobie GBA (a błąd, bo jak widzę RPGi albo Advance Wars to aż ślinka leci), i zamierzam to naprawić niedługo wzbogacając się jeszcze o DS-a (bo po co kupować teraz GBA, skoro DS potrafi go emulować…). Obie te nowe konsolki, PSP i DS, cierpią nieco na brak tytułów (mnie osobiście nic poza Untold Legends, Metal Gear Acid i może Lumines nie interesuje na PSP – czekam na jakiegoś mangowego RPG-a), ale z tego, co widziałem na E3, tu na szczęście, w odróżnieniu od next-genów, przyszłość rysuje się różowo.

I to tyle na razie. Gwarancji, że za miesiąc będę z powrotem, żadnych nie ma – ale uczciwie się postaram. Aha, i kto nie grał w RE4, MGS3 albo God of War, ten stracił najlepsze gry pierwszego kwartału 2005. Tak więc do roboty.

Adrian Chmielarz ■ ■

Adrian Chmielarz jest szefem firmy People Can Fly, a te poglądy są jego własnymi.

Cold Winter – PS2

Aby odblokować poziom trudności **Elite** (czyli najwyższy): przejdź grę przy dowolnym stopniu trudności i nagraj nowy profil.

God of War – PS2

Aby odblokować poniższe dodatki, musisz spełnić określone warunki.
A Secret Revealed: przejdź grę na poziomie God.
Alternatywne kostiumy dla Kratosa: pokonaj Challenge of the Gods.
The Birth of the Beast: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Challenge of the Gods: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Character Graveyard: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Credits: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Deleted Levels: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Poziom trudności God Mode: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Heroic Possibilities: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Filmy z gry: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
Monsters of Myth: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.
The Fate of the Titans: przejdź grę na poziomie trudności Spartan.
Visions of Ancient Greece: przejdź grę na dowolnym poziomie trudności.

Juiced – PS2

Aby mieć dostęp do wszystkich samochodów: w sekcji cheats wpisz hasło **PING**.
Aby mieć dostęp do nieskończonej ilości pieniędzy w Career mode: w sekcji cheats wpisz **FAST**.

Haunting Ground – PS2

Aby odblokować poziom trudności **Hard** i odblokować sekretny pokój: ukończ grę raz, na dowolnym poziomie trudności.

Nowe kostiumy:
Skąpy strój: ukończ grę na dowolnym poziomie trudności.
Alternatywny pies: ukończ grę na dowolnym poziomie trudności.
Alternatywni przeciwnicy: ukończ grę na poziomie trudności Hard.
Kostium kowbojki: ukończ grę na dowolnym poziomie trudności.
Kostium żaby: ukończ grę na poziomie Hard.
Wypchany pies: ukończ grę na poziomie Hard.

Alternatywna scena: zamiast pisać **METH**, wydrukujcie słowo **EMETH** na pierwszej znalezionej tabliczce. Włączy się alternatywny film, po zakończeniu którego znajdziecie na ziemi użyteczną niespodziankę.

Medal of Honor Frontline – PS2

Poniższe kody wstukujesz w sekcji Password, a odblokowujesz w dziale Bonus.
Bullet Shield: wpisz BULLETZAP
Misja 3: wpisz BABOON
Misja 4: wpisz CHIMPNZEE
Mohton Torpedoes: wpisz TPDOMOHTON
Tryb Głowa Achillesa: wpisz GLASSJAW
Kapelutki: wpisz HABRDASHR
Making of D-Day: wpisz BACKSTAGEO
Making of Needle in a Haystack: wpisz BACKSTAGER
Making of Several Bridges Too Far: wpisz BACKSTAGEF
Making of The Horten's Nest: wpisz BACKSTAGES
Making of The Storm in the Port: wpisz BACKSTAGET
Making of Rolling Thunder: wpisz BACKSTAGEI
Easter Egg: wpisz FRESH DEMO
Jeden strzał zabija: wpisz WHATYOUGET
Omijanie plansz: wpisz MONKEY
Kauczukowe granaty: wpisz BOING
Misja Rolling Thunder: wpisz LEMUR
Wszystko odblokowane: wpisz DAWOIKS
Nieskończona amunicja: zapauzuj grę i wpisz Kółko, L2, Kwadrat, L1, Select, R2, Trójkąt, Select
Nieśmiertelność: zapauzuj grę i wpisz Kwadrat, L1, Kółko, R1, Trójkąt, L2, Select, R2
Misja Horten's Nest: wpisz GORILLA
Misja A Storm in the Port: wpisz ORANGUTAN
Dowolna broń zamienia się w snajperkę: wpisz LONGSHOT

Whiplash – PS2

Aby odblokować wszystkie umiejętności wklep: Lewo, Kółko, Kółko, Trójkąt, Lewo, Góra, X, Kółko, Prawo.
Aby odblokować cheat Hyper Bunny wklep: Dół, Prawo, Dół, Góra, Dół.
Aby odblokować nieśmiertelność wklep: Kwadrat, Trójkąt, Góra, Dół, Kółko, Góra, Trójkąt.

Advent Rising – Xbox

Aby odblokować Cheat Menu wklep: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Biały, Czarny, X.
Aby odblokować wszystkie plansze i filmy wklep: Czarny, Biały, Czarny, Biały, X.

GTA San Andreas – Xbox

$250,000 + pełne życie i zbroja: R, Czarny, L, A, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra.
Tryb Adrenaliny: A, A, X, R, L, A, Dół, Lewo, A.
Przyciąganie prostytutek: X, Prawo, X, X, Biały, A, Y, A, Y.
Latające samochody: X, Dół, Biały, Góra, L, B, Góra, A, Lewo.
Samochody jeżdżą po wodzie: Prawo, Czarny, B, R, Biały, X, R, Czarny.
Wszystkie samochody eksplodują: Czarny, Biały, R, L, Biały, Czarny, X, Y, B, Y, Biały, L.
Szybciej upływający czas: B, B, L, X, L, X, X, X, L, Y, B, Y.
Strzelanie ze wszystkich broni podczas jazdy: Góra, Góra, X, Biały, Prawo, A, R, Dół, Czarny, B.
Jetpack: Lewo, Prawo, L, Biały, R, Czarny, Góra, Dół, Lewo, Prawo.
Ranga hitmana: Dół, X, A, Lewo, R, Czarny, Lewo, Dół, Dół, L, L, L.
Nieskończona amunicja: L, R, X, R, Lewo, Czarny, R, Lewo, X, Dół, L, L.
Nieskończone zdrowie (ale nadal można się utopić i zabić od upadku): Dół, A, Prawo, Lewo, Prawo, R, Prawo, Dół, Góra, Y
Samobójstwo: Prawo, Biały, Dół, R, Lewo, Lewo, R, L, Biały, L.
Pierwszy zestaw broni: R, Czarny, L, Czarny, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra.
Drugi zestaw broni: R, Czarny, L, Czarny, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Dół, Lewo.
Trzeci zestaw broni: R, Czarny, L, Czarny, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Dół, Dół.
Maksymalny grubas: Y, Góra, Góra, Lewo, Lewo, X, B, Dół.
Maksymalny mięśniak: Y, Góra, Góra, Lewo, Prawo, X, B, Lewo.
Maksymalny szacunek: L, R, Y, Dół, Czarny, A, L, Góra, Biały, Biały, L, L.
Maksymalny sexapil: B, Y, Y, Góra, B, R, Biały, Góra, Y, L, L, L.
Maksymalnie stuningowane auto: X, Biały, A, R, Biały, Biały, Lewo, R, Prawo, L, L, L
Wiecznie najedzony: X, Biały, R, Y, Góra, X, Biały, Góra, A.
Wysokie skoki na rowerze: Y, X, B, B, X, B, B, L, Biały, Biały, R, Czarny.
Wysokie skoki bohatera: Góra, Góra, Y, Y, Góra, Góra, Lewo, Prawo, X, Czarny, Czarny.
Nieskończone powietrze w płucach: Dół, Lewo, L, Dół, Dół, Czarny, Dół, Biały, Dół.
Zabójcze ciosy: Góra, Lewo, A, Y, R, B, B, B, Biały.
Zielona fala jechać pozwala: Prawo, R, Góra, Biały, Biały, Lewo, R, L, R, R
Tryb Yakuza (przechodnie i samochody należą do azjatyckiego gangu): A, A, Dół, Czarny, Biały, B, R, B, X
Gwiazdek nie przybywa: B, Prawo, B, Prawo, Lewo, X, Y, Góra
Zmniejszenie liczby gwiazdek: R, R, B, Czarny, Góra, Dół, Góra, Dół, Góra, Dół
Zwiększenie liczby gwiazdek: R, R, B, Czarny, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo
Rekrutacja przechodnia (9mm): Dół, X, Góra, Czarny, Czarny, Góra, Prawo, Prawo, Góra
Rekrutacja przechodnia (Rakiety): Czarny, Czarny, Czarny, A, Biały, L, Czarny, L, Dół, A
Burza piaskowa: Góra, Dół, L, L, Biały, Biały, L, Biały, R, Czarny
Prostytutki nam płacą: Prawo, Biały, Biały, Dół, Biały, Góra, Góra, Biały, Czarny.

MEDAL OF HONOR: European Assault – PS2
Podczas pauzy przytrzymaj L1+R1, następnie wklep: Kółko, Kółko, Lewo, Trójkąt, Kółko, Krzyżyk. Na ekranie powinien pojawić się napis „Enter Cheat".
Deaktywacja ShellShock: L2, R1, L2, L1, Trójkąt, Trójkąt.
Wyłączenie HUD: Kółko, Dół, Kółko, Góra, Trójkąt, Kółko.
Zabicie Nemesisa: Dół, L2, L1, Góra, Kwadrat.
Podniesienie dokumentów OSS: Góra, X, R2, R1, Góra, Kwadrat.
Samobójstwo: X, Trójkąt, Kółko, Prawo, Trójkąt, Kółko.
Darmowe apteczki: po ukończeniu misji otrzymasz jedną apteczkę za każdego ocalałego członka naszej drużyny.
Darmowe wskrzeszacze: po ukończeniu misji otrzymasz jedną ampułkę, w zamian za wypełnienie wszystkich zadań.

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

GORĄCE TYTUŁY NA GORĄCE LATO!

TERAZ PONAD 50% TANIEJ 99 90 PLN *

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

W SPRZEDAŻY JUŻ W LIPCU!

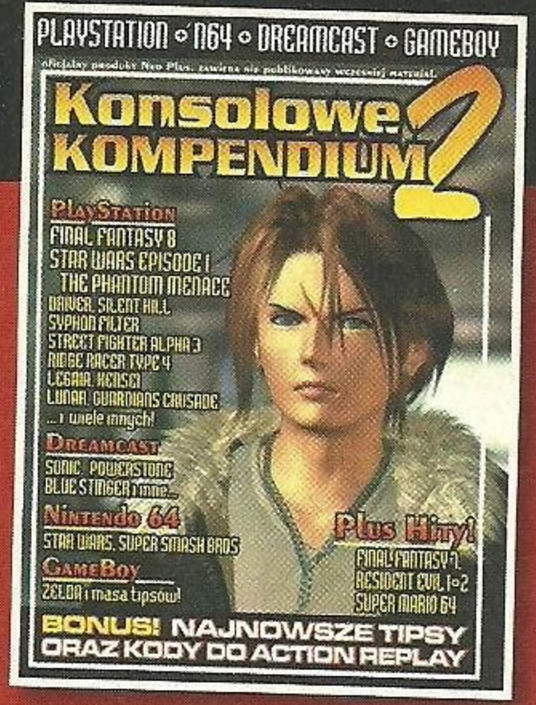
* OFERTA OGRANICZONA CZASOWO

Wszystkie użyte znaki handlowe i towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

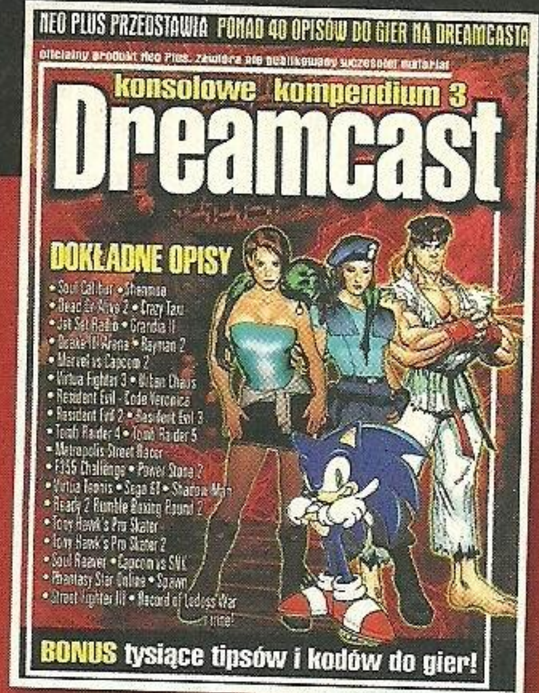
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

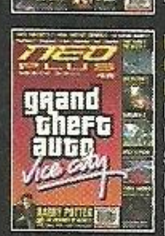
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

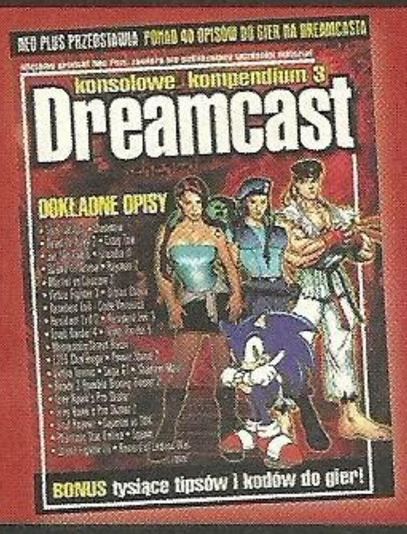
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

TALENT MANAGER 2005

Witam
Czytam „Neo Plus" od pierwszego numeru i wiem, że tak pan, jak i cała redakcja, siedzicie głęboko nie tylko w temacie gier, ale również wielu okołogrowych aspektach (tak, wiem, że to truizm, ale myślę że wart podkreślenia).

Że... co?

W związku z pańskim doświadczeniem mam do pana pytanie. Mam koleżankę, która rysuje oraz maluje i robi to FENOMENALNIE.

No i teraz zaczynamy. Pierwszym krokiem do przebicia się w świadomości redakcji jest nie tyle opisanie zjawiska, co zaprezentowanie go w całej okazałości. Wiesz – jeden obraz wart jest tysiąca słów i tak dalej. Dlatego też najrozsądniej byłoby, gdyby koleżanka, albo Ty, jak widzę zajmujący się aspektem menedżerskim Waszej znajomości, podesłała do nas jakieś prace.

Skończyła architekturę, ale jej ulubiona tematyka to rysowanie najprzeróżniejszych postaci i sprzętu (od fantasy po cyberpunk). Tak naprawdę, to jej talent plastyczny i profesjonalne przygotowanie (studia) pozwala jej narysować wszystko na najwyższym poziomie (nie przesadzam).

I wracamy do punktu A. Umownego oczywiście. No więc chodzi o próbkę możliwości. Wciąż jej tu nie widzę...

W związku z tym chciałbym zapytać pana, czy mógłby pan mnie poinstruować jak można skontaktować się w sprawie pracy z firmami takimi jak np. Namco, itp. (mogą być mniejsze) i z jakimi firmami warto skontaktować się najpierw (chodzi o zawód chara-designera).

I tu wkraczamy my. A raczej ja. Uprzejmie proszę koleżankę o nadesłanie prac, a być może uda mi się skontaktować ją z producentami gier. Jakimi? Być może w najbliższym czasie bylibyśmy w stanie zrobić na ten temat materiał... Ale to za jakiś czas.

Może wie pan, które firmy poszukują nowych talentów.

Sprawa jest prosta i trudna zarazem. Prosta, bo wystarczy śledzić ogłoszenia na serwisach internetowych zajmujących się pośrednictwem pracy. Jest kilka takich, które specjalizują się w tematyce gier, więc można dotrzeć dokładnie tam, gdzie byście (Ty i Twoja, jak mniemam świadoma klientka) chcieli. Trudność sytuacji polega na tym, że z reguły są to firmy z nie naszego podwórka. Dlatego zacząłbym od atakowania firm lokalnych, a takich jest już na rynku kilka.

Dodam jeszcze, że moja koleżanka wysłała już propozycję do Blizzarda, razem z przykładowymi pracami i zaproszono ją na rozmowę, ale w tym czasie zachorowała i nie mogła się stawić.

No tu mi trochę rezon umknął, bo nie lubię kasować tego, co w swej mądrości napisałem, a najwyraźniej powinienem, ale pozostańmy przy tym – najlepiej jest zacząć lokalnie, a potem z gotowym portfolio uderzać dalej. No chyba, że koleżanka spodobała się poprzez swoją teczkę tak bardzo, że Blizzard chciał opłacić jej przelot na rozmowę. Czego oczywiście wszystkim zainteresowanym życzę.

Z góry dziękuję za pomoc i pozdrawiam całą redakcję.
Jacek

Ja również dziękuję za okazane zaufanie i czekam na kontakt.

H-SPOT

Hej Gulek. Sorry, że Cię znowu niepokoję, ale mam kłeszczyn odnośnie DS'a.

Gulek jak Gulek. Nie ma za co.

Napisaliście, że wystarczy być w zasięgu Hotspota i można grać przez internet. Możesz rozwinąć ten temat, bo nie bardzo rozumiem, o co chodzi? Tzn. wiem, o co chodzi, ale to jest za piękne, żeby było prawdziwe. I jeszcze jedno – przeczytałem w ofercie sprzedaży jakiegoś gostka tekst, że ma on jakiś unikalny kod do strony NINTENDO VIP. O co w tym chodzi? Czyżby logowanie w bazie danych, dzięki czemu można grać przez (spekulacje) internet? Bardzo jestem zainteresowany tą konsolą i kupię ją, ale chciałbym więcej się o niej dowiedzieć, więc sorry, że cię tak niepokoje, ale dla mnie jesteś ekspertem w tych sprawach (konsolowych) od czasu Kombat Korner. Kupowałem „sekreta" tylko dla tego działu, potem dla kilku kartek o konsolach, aż wreszcie zacząłem kupować Was i do dziś kupuje. Jakiś sentyment, czy co? Dobra, nie zanudzam – pozdro.
Odpisz, dzięki, narcia!
Honda
PS: Sorry za błędy

Ej, no Gulash, chętnie bym odpowiedział, ale najwyraźniej mój autorytet u Hondy jest zbyt malutki, żeby to miało sens. Jedziesz: No więc tak, będzie można grać przez internet na DSie, poczynając od Mario Kart. Wystaczy być w zasięgu hotspota, acces pointa itp. – po prostu w zasięgu bezprzewodowego internetu.

DC OFFLINE

Siema. Mam małe pytanie – czy da się jeszcze grać na Dreamcascie przez sieć?
jowy19

Nie, już nie da rady. Sega zamknęła serwery i sprawa już się, że tak powiem, rypła. Sorry.

MAŁY SKLEPIK Z GRAMI

Mam do Was prośbę natury czysto technicznej. A tak poważnie, to chciałbym Was prosić o pomoc. Mam 28 lat, żonę, lada chwila dziecko (naprawdę, gdy piszę te słowa mojej żonce odeszły wody, zawiozłem ją do szpitala i po powrocie wróciłem do pisania, a jest 4:40 rano), no i oczywiście pasję do gier video.

Gratuluję serdecznie! Jak widzę po znajomych graczach-redaktorach, 28 lat to wiek, w którym człowiek lubiący dzierżyć w garści pada powinien spełnić swoją podstawową rolę w społeczeństwie.

Wiadomo, że marzeniem każdego jest robić coś, co się lubi i jednocześnie zarabiać na tym, ale jak wiemy mało komu się to udaje.

Poza wyjątkiem policjantów, nie znam takich ludzi.

Ja pracuję od około sześciu lat w handlu, w branży meblowej, co nie sprawia mi jako takiej satysfakcji.

Dziwne.

Chciałbym to zmienić. A dokładniej, połączyć doświadczenie, które zdobyłem z moją pasją.

Myślę, że temat stolików i krzeseł dla graczy jest już od jakiegoś czasu eksploatowany przez firmy mające doświadczenie zarówno na jednym, jak i na drugim polu. Ale jedziesz śmiało.

Mówiąc krótko, chciałbym otworzyć sklep z konsolami, grami, akcesoriami, również z rzeczami okołogrowymi jak np.: prasa branżowa, jakieś mniejsze gadżety typu odtwarzacze MP3, zestawy głośników DD5.1, itp.

Znałem kiedyś takiego jednego gościa. Joseph go chyba wołali. Coś tam z jakąś Proximą kombinował, czy coś w ten deseń...

I tu chciałbym poprosić Was o kilka porad i informacji. Szczerze, to z zamiarem napisania takiego listu noszę się już od jakiegoś czasu. Po pierwsze, mieszkam w 20-sto tysięcznym, przygranicznym miasteczku. Czy taki sklep ma szansą powodzenia w takiej małej miejscowości?

Nie chciałbym cię zniechęcać, ale sądzę, że nie. Według ostrożnych szacunków w tej chwili na rynku w Polsce jest około 250 tysięcy konsol. A w Polsce mieszka ok. 40 milionów osób. Największe konsolowe hity i powtórzę to – NAJWIĘKSZE – sprzedają się w liczbie ok. 10 tysięcy egzemplarzy. Teraz jestem przekonany, że posługując się tymi trzema liczbami jesteś w stanie policzyć sobie, ile sztuk największego przeboju można sprzedać w Twoim miasteczku. Zakładając, że na każdej grze zarabiasz około 20 złotych, policz sobie, ile przycinałbyś na tych właśnie tytułach. I jesteś w domu.

Do tej pory nie było tu niczego podobnego, jedynie bodajże w MARSIE można było spotkać PSX-a i kilka gier, ale to była lipa. Ja pragnę, aby mój sklep był typowo branżowy, że po wejściu do niego od razu wyczuwalny byłby klimat wirtualnej rozrywki.

Idea jest bardzo szczytna. Wręcz przeszczytna. Ale sądzę, że skazana na niepowodzenie.

Mam już nawet upatrzone miejsce w dużym domu handlowym. Ale do rzeczy. Chciałbym uzyskać od Was informacje dotyczące dostawców, hurtowników sprzętu, gier, itp.

Tu akurat wszystko jest proste. Wystarczy chwila w internecie i już trafisz na listę dystrybutorów gier (Electronic Arts, Cenega Poland, CD Projekt, LEM) sprzętu (Logitech, Manta) i jedziesz.

Chociaż jakieś namiary gdzie mógłbym uzyskać jakąś ofertę handlową, przejrzeć jakieś cenniki, zadzwonić do dystrybutorów, otrzymać jakiś katalog, itp. No i jakiego rzędu inwestycja jest to na początek.

A to już zależy od skali. Ceny detaliczne gier uzyskasz u źródeł, a wszystko uzależnione jest od ilości sprzętu/gier i czasopism, które chcesz mieć w ofercie. Zachęcam do starań jak najbardziej, ale przestrzegam cię – w małym mieście taka inwestycja to niezwykle ryzykowna rzecz.

Mam tyle pomysłów na taki sklep i chciałbym je jakoś zrealizować. Wiele inspiracji czerpię z Waszego magazynu. To pokrótce takie moje ciche marzenie, które mam nadzieję zrealizować. Pozdrawiam
...orpelek...

Nie wiem jak Wy, ale ja najbardziej lubię niespodzianki. Jeden ciekawy i naprawdę niezwykły zwrot akcji, pomysł czy sposób przedstawienia akcji potrafi wystarczyć, żeby dane dzieło – film, książka, gra czy komiks zawładnął moją wyobraźnią i spowodował, że zaliczam je do najlepszych, z jakimi miałem styczność. Między innymi dlatego podobało mi się *Memento*, dlatego kocham Silent Hilla 2, choć nie da się ukryć, że niespodzianki z gatunku tajskich (pan poznaje panią, która wieczorem w hotelu okazuje się sprytnie zakamuflowanym panem) są odstępstwem od reguły. W zgodzie z powyższym proszę Was – zaskoczcie mnie. List osoby, która najbardziej mnie zaskoczy w najbliższym miesiącu zostanie nagrodzony fajną... no jasne, że nie powiem, NIESPODZIANKĄ. Ale dodam od siebie, że będzie to najlepsza gra akcji na PlayStation 2 (a do tego ekskluziff) w jaką grałem. Miłego kombinowania. Listy wysyłajcie do 18 lipca.
banan@neo-plus.pl

NO PS2, NO FARCRY

Czy FarCry bedzie na PS2?? Na oficjalnej stronie jest tylko logo XBOX. [http://www.farcrygame.com]. Sądząc po grafice, to nie ma szans na wersje na PS2, ale muszę mieć pewność!!!
Talesrom

Obawiam się, że FarCry Instincts będzie tylko na Xboxa – niedawno potwierdzenie tej informacji znalazło swoje ujście w internecie. Czasami zdarza się tak, że developerom „zapomina się" zapowiedzieć grę na inne platformy, ale nie w tym wypadku. Z całą pewnością jednak mogę powiedzieć, dlaczego gra została zapowiedziana także na PS2 – po to, żeby każdy serwis internetowy bądź magazyn traktujący o PS2 napisał jej zapowiedź, by tytuł utrwalił się w świadomości konsolowych graczy. – Gul

NINTENDO ROXXOR

Piszę do ciebie, ale nie zależy mi na wydrukowaniu listu w piśmie. Mam do Ciebie pytanie, jako do powiedzmy.... eksperta.

Powiedzmy, że dziękuję za ten powiedzmy, że kompliment.

No więc kilka lat temu miałem prawdziwa zajawkę na konsole. Miałem N64 i grałem całymi dniami, a później PSX / DC (oczywiście każdą osobno), bo na trzy nie miałem kasy. Później sprzedałem swoje konsole i został mi maleńki GB Color, ale jego też opchnąłem (teraz żałuje, że posprzedawałem te wszystkie konsole) i prze 3 lata żyłem bez konsoli. Ale Neo i Neo Plus kupowałem z sentymentu – prawie każdy numer, oprócz 52 – 54.

Nie wiem jeszcze czy Marcel zostawi ten list w oryginalnej pisowni, ale takie natężenie literówek, jakie napotkałem tutaj zasługuje na wyróżnienie. Albo zachowanie dla potomnych. Próbka tego, z czym walczyliśmy, znajduje się w ostatnim akapicie listu.

No wiec nie mogę patrzeć już na mojego PC. Wkur... mnie po prostu. Miło wspominam czasy z konsolami. Na PSX i N64 miałem same oryginalne gry i byłem z tego dumny. Ale powoli w domu brakowało kasy i w ogóle, więc jak kupiłem sobie DC to niestety zacząłem kupować tzw. piraty :] BYŁEM zły, ale z DC to w ogóle dziwnie było – nie miałem memorki i nie przeszedłem żadnej gry. I tak było cool. Mam teraz 500 zł i mam też zamiar kupić konsolę, tylko nie wiem jaką... Myślałem o GCN, ponieważ jest tani, ale PS

two też mnie korci :D Pomóż mi człowieku, co mam wybrać... Co Ty byś kupił na moim miejscu? Wiesz, w sumie mam pewien plan odnośnie gier. Nie stać mnie, żeby kupować cały czas oryginały, ale to nie jest wymówka, więc stwierdziłem, że zrobię tak: największe hiciory będę kupował w oryginale, a gierki słabsze, na które będę chciał tylko łuknąć – niestety, w formie kopii :/ I mam kilka pytań. Podobno na GCN są już pirackie kopie gier i działają. Co o tym wiesz? I WRESZCIE NAJWAŻNIEJSZE PYTANIE. Kupić teraz GCN czy dozbierać do PS two? A może zaczekać na kolejną generację konsol???

Zwykle nie odpowiadamy na pytania dotyczące nowych generacji, ale jakoś tak się porobiło, że ostatnio niespecjalnie była okazja, więc lecę: nie czekać na nową generację, bo bieżąca (przynajmniej, jeżeli o PS2 chodzi) ma jeszcze przed sobą trochę życia, a platyna i oryginały poniżej stówki są dostępne coraz częściej (jak zauważą wnikliwi złośliwcy przeglądający reklamy w prasie – już od 1005 roku – nie wiem jak nam to umknęło).

jak myslisz.... aha i jezeli bedziesz chcial mi odpisac to zeby ci ulatwic odpowiedz na pytanie nawazniejsze ;) to ppowiem ci kture gry lubie.. NO wiec zeldy wszstkie iMGS'y i resiDdent i dobre Bijatyki i dlatego nie moge sie zdecydowac na jedna konsole bo moje ulubine tytuly so po truche na ruznych konsolach.. z gury dzieki za pomoc
Paweł Cz.

Sprawa jest tu tak banalnie prosta, a grono amatorów Nintendo tak wygłodniałe pozytywów na temat swojej konsoli i chętne, by mnie zmasakrować, że upiekę te trzy pieczenie na jednym ogniu i odpowiem: bierz GameCube'a. Są na niego Residenty (wszystkie, łącznie z chwilowo jeszcze wyłącznościową czwórką), Metal Gear (Twin Snakes nawet ekskluzywny) i Zeldy (tylko tutaj) gwarantowane.

KIESZONKOWE ZABAWY

Jestem Waszym stałym czytelnikiem i mam do Was jedno pytanko. Jestem bowiem szczęśliwym posiadaczem kieszonsolki Nintendo DS i mam jedną kwestię do wyjaśnienia. Na DSa ciągle wydawane są gry żywcem kopiowane z Game Boya. Czy w przyszłości można liczyć na większe wykorzystywanie dość wysokich parametrów konsoli?

Bardziej bałbym się o naprawdę oryginalne wykorzystanie rysika. Natomiast co do jakości grafiki to nie masz co się przejmować – oczywiście, że tak.

Z otwartymi rękoma czekam na Splinter Cell: Chaos Theory, ale czy grafika tej gry będzie godna tej konsoli?

Będzie godna DS'a, ale nie spodziewaj się jakości peesdwójkowej...

Mam nadzieje, że ambicje producentów pójdą w górę i wydawcy postarają się wypuścić grę super dopracowaną. Dziękuję i pozdrawiam wszystkich w Neo+.
Plicha55

Dzięki, my też. Ale tak naprawdę, jeżeli chcesz wielu gier akcji, to najrozsądniejszym wyborem byłoby PSP. Bo DS to raczej trochę inna platforma, z innymi gatunkami...

MIKOŁAJEK NA FAQUACJACH

Konichiwa wielka Redakcjo N+! Już mnie znacie z kilku poprzednich listów, jakie miały zaszczyt być tutaj wydrukowane. Dzisiaj chciałbym napisać na temat mojego kolegi ze szkoły, który przypomina mi się po dziś dzień.

No witam.

Otóż ostatnio gram w Sonic Battle (dobra gra, ale nie jest must havem) i zaciąłem się w scenariuszu Knucklesa (konkretnie w walce z trzema Guard Robo, grrrr). Ale jeszcze sobie zagram, bo to dobra gra na wieczory pełne nudów. Otóż nieźle się sfrustrowałem. W tym momencie przypomniał mi się mój kumpel z budy. Jest nim niejaki Krzysztof O. (pseudonim – Zmumifikowany ;). Otóż ten facet słynął z frustracji i paranoi na punkcie gier video. Ilekroć przegrywał w jakiejś grze, bardzo się wnerwiał.

Z tego co się orientuję, przeglądając regularne i zdrowo wyglądające pęknięcie biegnące przez podstawę mojego ulubionego Dual Shocka – to dosyć normalne.

Pamiętam dobrze, jakby to było jeszcze wczoraj – któregoś dnia wychodzimy z miejscowego salonu gier, a on zaczął ryczeć z powodu przegranej spowodowanej porażką z Finall Bossem w jednej takiej grze.

Zaraz? Ryczeć??!

Obwiniał swojego ojca (który był tam obecny) za to, że ten nie przeszedł jednego bonusowego poziomu. Mało tego, któregoś dnia rozwalił swojego Pegasusa, bo przegrał z dziewczęcym teamem w jakimś tam hokeju. Musiał przez to kupować drugiego. Ale tego w wyniku frustracji chował do reklamówki, którą wkładał do szafy. Boże, nie dość, że mamusia przed nim chowała Pegaza, to jeszcze on potem sam z płaczem domagał się odizolowania go od gier.

Fajnych masz kumpli.

Potem miał PSX'a i też się nieźle wściekał przy grze. Czasami miałem wrażenie, że on specjalnie przegrywa, by się na mnie wyżywać psychicznie.

Oho. Zaczyna się. Wielka akcja społeczna: „bo gra była za trudna".

Raz na urodziny dostał ode mnie nową kartę pamięci, którą i tak później popsuł. Teraz został posiadaczem PieCa i chyba nic nie zmieniło się w kwestii jego podejścia do gier video. W sumie piszę o tym, bo nie mam aktualnie z kim grać, ale mimo wszystko nie chciałbym kolejnego takiego wariata jak on.
Poza tym chciałbym poruszyć temat artykułu Samuraaia z ostatniego numeru N+. Otóż muszę pochwalić naszego inteligenta za sposób, w jaki udało mu się napisać tak ciekawy felieton. Ale zapomniał napisać o towarzyskich walorach gier (patrz: gry multi-player). Ale nie o tym chciałem mówić. Otóż chciałbym się dowiedzieć od Was, dlaczego Waszym zdaniem niektóre osoby uważają naszą pasję za głupotę.

Bo niektórzy piszą przez pół listu o tym, jak ich kumpel denerwuje się przy graniu na konsoli. No nie wiem, to tylko przykład pierwszy z brzegu.

Moje dwie głupie jak buty nie do pary koleżanki z klasy uważają naszą pasję za totalną głupotę. Wiem, że w Polsce krąży stereotyp iż animacja (także japońska), komiksy, a przede wszystkim gry video są dla małych dzieci. Ja osobiście się z tym nie zgadzam. No bo w końcu czy gry gangsterskie, albo survival horrory są dla dzieci?

Nie są, ale to dzieci w nie grają i tak dalej i tak dalej...

Nie wydaje mi się. Poza tym oburzony jestem tym, że nie zauważa się walorów towarzyskich w grach. Mój psycholog żył w przekonaniu, że gry są przeznaczone (zaznaczam) wyłącznie dla jednego gracza.

Niepokoi mnie, że tak spokojnie przechodzisz nad tematem posiadania własnego psychologa. Aż sam się zacząłem zastanawiać co jest nie tak ze mną, że ja sam nie mam własnego...

Ja oczywiście wytłumaczyłem mu, że nie ma racji. No bo przecież gry sportowe i wyścigowe są pierwszorzędnymi przykładami gier dla dwóch, albo i nawet całych rzeszy graczy. Ale mimo to cieszy mnie fakt, że człowiek tak mądry, jak Wasz wyżej wymieniony znajomy dostrzegł wartości gier. Pamiętajcie drodzy gracze! Gry to nie jest dzieło szatana, ale dziedzina sztuki XX i XXI wieku.

Problem w tym, że piętnaście procent światłych graczy zdaje sobie z tego sprawę, a pozostała część ma to głęboko gdzieś. To nie miejsce, żeby głosić takie odkrywcze i postępowe myśli...

Podobnie jak w innych dziedzinach kultury tak i tu zdarzają się skandale, ale nie brakuje sukcesów i to nie tylko komercyjnych. Pamiętacie np. Medal of Honor? To było dopiero coś, co zasługuje na miano arcydzieła współczesnej sztuki.

Który?

I choćby jacyś pseudo-katoliccy pseudo-moraliści mieli mnie palić na stosie za herezję, nie wyrzeknę się powyższej wypowiedzi tak samo jak nie wyrzeknę się własnej religii.

Nie przypominam sobie, żeby Biblia w szczególnie ostry sposób rozprawiała się z tematem gier video. W zasadzie to w jakikolwiek sposób, więc mieszanie do tego pseudo-katolików, czy jakichkolwiek innych uczestników ostatnich parad wolności, kontrwolności i tak dalej nie bardzo ma sens.

Poza tym, jeśli chodzi np. o satanistyczne treści w grach, to jestem wielce oburzony tym, iż tylko takie rzeczy zauważa się w grach. A co można powiedzieć w takim razie o innych dziedzinach sztuki? Jak np. o muzyce czy telewizji (ponoć to 11 muza). Tutaj dopiero się roi od demoralizujących przesłań. Ale nie będę tutaj tego Wam tłumaczył, bo to jest magazyn o grach video. Z resztą, jeśli chcecie znać moją opinię na temat Beyond of Good and Evil to nie dziwię się, dlaczego obawiano się treści okultystycznych. Bo w końcu sam tytuł brzmi „Poza Dobrem i Złem", a jak dobrze wiecie, tak żyć się nie da, gdyż w życiu są dwie ścieżki. Są nimi dobro i zło. Ale pomijając te filozoficzne dywagacje (co by nie zejść z tematu) chciałbym zauważyć, że autor gry jest jednym z (wbrew pozorom) licznych naśladowców samego Shigeru Miyamoto i jak wynika z wielu artykułów ta gra jest piękna. Zwróćcie chociażby uwagę na jeden z leveli przedstawiający futurystyczną wersję Wenecji. Pięknie animowana powierzchnia wody w kanałach i strzeliste wieżowce ponad nią dawały oszałamiające wrażenie już na samych zdjęciach zamieszczanych w interenecie i magazynach. Dlatego też uważam Beyonda za dzieło sztuki.

Okej. Może akurat argumenty dobrane są jak cię mogę, to jednak braku jakości Beyondowi zarzucić nie mogę.

Nie rozumiem więc takiego szumu wokół tej dziedziny nowoczesnej kultury. Poza tym nie wiedziałem, co mam powiedzieć, gdy przeczytałem, iż jakiś tam klecha hańbiący własną religię (na stos z nim!!!), zamiast zajmować się poważnymi problemami takimi jak głód czy nędza, doszukuje się treści deprawujących w Simsach.

No tu pomogłyby mi konkrety. Kto, jak, gdzie i kiedy na przykład.

Jeśli zaniedbywanie podopiecznych w tej grze zostało umieszczone po to, by nauczyć graczy zabijać, to co w takim razie można powiedzieć o życiu? Tutaj także za zaniedbywanie dziecka, psa czy kota grozi mu śmierć. A mimo to, nikt nie uważa Boga za drania.

Ups. Daleko zabrnęliśmy.

Bo przecież nie chodziło mu o to, żeby z ludzi uczynić maszyny do zabijania (ja w to głęboko wierzę). A jeśli chodzi o autorów gry The Sims to myślę, że chcieli oni nauczyć w ten sposób odpowiedzialności. Wiem, że pojawiają się straszne gry, takie jak Manhunt. Ale czy wszyscy gracze skaczą z radości, bo można urwać komuś łeb? Nie. Nie wszyscy. Ja, jak zobaczyłem takiego Postala 2, to sobie pomyślałem, że głupszej gry już nie dało się zrobić.

Szykuje się ponoć gryzacja mojej ulubionej reklamówki telewizyjnej z tzw. Crazy Frogiem.

No bo w końcu rozłupałem w tej grze łopatą głowę pewnego policjanta, spaliłem niewinnego kotka. A wszystko po to, żeby kupić mleko?! Żałosne!

Nie powiem, żeby skakanie po głowach małych żółwików i w ten sposób docieranie do uratowania królewny było na tym tle szczególnie rozsądne, ale nie ma sensu się kłócić...

Nie dość, że jest tutaj obrzydliwie dużo przemocy, to jeszcze gra jest bez sensu. Z resztą ostatnio zauważyłem potencjał w jednej takiej padace. Pamiętacie może Pinobee?? Była to platformówka o mechanicznej pszczole. Fakt, nie udała się, bo spartolono jej silnik. Ale! Ale ona miała w sobie coś, co może umoralniać. W tej grze mogliśmy wybrać, czy nasz mały robocik może być dobry, czy zły.

O! Tak jak w GTA.

I na tym właśnie polegało przesłanie tej gry. Jeśli będziemy źli, bohater zostanie ukarany, jeśli zaś będziemy dobrzy, zostanie on obdarzony czymś, co jest największą wartością we Wszechświecie. Mianowicie życiem. I tak się składa, że gier takich jest odrobinę więcej.
Z resztą, jak już niegdyś zauważyłem w grach video, przemoc zazwyczaj nie przekracza granic dobrego smaku, a jeśli jest inaczej, mogą one zawierać w sobie coś więcej. Np. taki Max Payne. Był on, jak na mój gust, średnio brutalny, ale i tak uważam, że jego największą zaletą był klimat filmu kryminalnego z dawnych lat.

Ciąg myśli mieszczących się w Twoim liście kojarzy mi się tylko z biegunką. Nie odmówię Ci wielu pomysłów, ale odmówię ich sensowności...

Inną kwestią jaką chciałbym zająć się w tym liście jest temat gier serialowych, który to został poruszony w ostatnim numerze N+. Otóż autorowi udało się napisać ciekawy i wielce prawdopodobny tekst. Ale! Ale czy tworzenie gier krótkich z możliwością rozbudowy przez sieć za kasę jest u nas opłacalny? Nie! A to dlatego, że nie każdego w Polsce stać na jakiekolwiek łącze internetowe. Poza tym, jeśli już ktoś ma dostęp do sieci to tylko przy kompie. Nie każdego stać póki co na dodatkowe łącze internetowe do jakiejkolwiek konsoli.

Nie, ale świat nie musi oglądać się na Polskę i z konsolowego punktu widzenia możemy tylko się z tego cieszyć.

A jeśli już to te płatne dodatki wielu zniechęcą być może do dalszego obcowania z grami. Nie ukrywam, że bardzo chciałbym, ażeby w temacie elektroniki, oprogramowania i dostępu do internetu coś zmieniło się na lepsze. Tylko czy w naszym pięknym kraju będzie kogokolwiek stać na coś takiego, skoro rządzący wolą udoskonalać sytuację w naszym kraju jakimiś (przepraszam za wyrażenie) pierdołami (aborcja, eutanazja związki homoseksualne i kara śmierci), zamiast polepszać sytuację materialną własnych rodaków.

Ała.

Prędzej dojdzie podatek za powietrze i prawo do życia, niż my będziemy mieli takie luksusy jak w Japonii czy USA.
Anyway, pamiętam, jak Core zapowiedziało, że TR6 zostanie wydany w okrojonej wersji. Z bratem uznaliśmy to za debilizm.
Uważam, że na tym mógłbym skończyć swój list. Nie pozostaje mi nic innego jak życzyć Wam i Waszym szanownym Czytelnikom do przesady dużej ilości gier, konsol oraz miłych wakacji, na które z pewnością zasłużyli.
Black Fox

**Po lekturze tego listu, drogi Black Foxie, każdy zasługuje na odrobinę wypoczynku.
Przyłączam się więc niniejszym do życzeń.**

KONKURS!

Do wygrania pięć zestawów ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING, w skład których wchodzą: gra na PS2, koszulka, smycz, brelok oraz balonik do dmuchania!

PYTANIE: Która z wymienionych firm jest wydawcą gry Enthusia Professional Racing?

A) Square Enix

B) Bandai

C) Konami

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat.
Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

nr 78 lipiec 2005
(07/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Adrian Chmielarz, Flik, Vandariel, Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, OG, Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

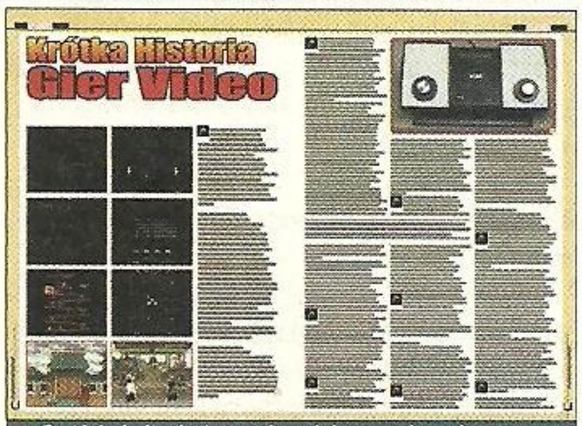
Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

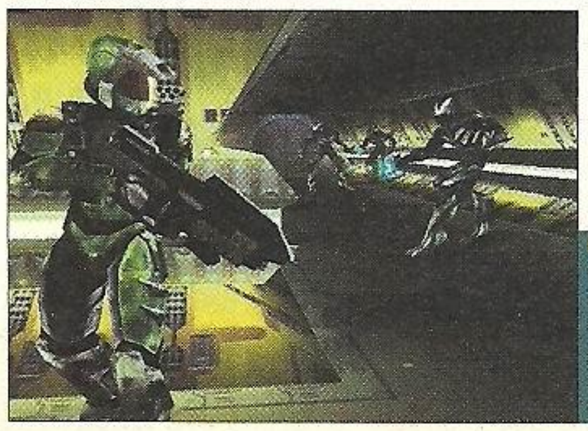
RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

W 2000 roku wydaliśmy jeden podwójny numer wakacyjny. PS2 w dalszym ciągu nie było dostępne w Europie, posiłkowaliśmy się więc importami z Japonii. Druga część relacji z E3 zajęła sporo stron magazynu, podobnie jak poradniki do sześciu gier, w tym Resident Evil Code Veronica i fantastycznego Perfect Dark (ocena 10). Ciepło przyjęty został test ze znajomości gier pod nazwą Matura Gracza oraz Krótka Historia Gier Video w formie mini-leksykonu. I wprawdzie trafiło się kilka hitów do recenzji, sezon ogórkowy dopiero się rozpoczynał. Najwięcej wtedy graliśmy w... Berserka na Dreamcasta.



Swoiste kalendarium pełne ciekawostek. „...Inną grą, która zrobiła w tym czasie niesamowitą karierę, jednocześnie zarabiając dla swoich twórców krocie, był Pac-Man. Oryginalnie nazywał się Puck Man, jednak szybko dostrzeżono niebezpieczeństwo wynikające z zamalowania brzuszka w początkowej literze P. Powstała na skutek tej przeróbki litera F z pewnością zniechęciłaby rodziców do przyzwalania swoim pociechom na grę w TAKI tytuł."



Prawdziwa gratka dla fanów Master Chiefa – oto screen z czasów, w których Halo powstawało jeszcze na PS2. Niezły alias, prawda? W drugiej części relacji z E3 pisaliśmy: „Czy będzie to fpp, tpp czy może jeszcze coś innego? Bardzo wydajny i efektowny engine już jest, ale koncept gry znajduje się ciągle w powijakach. To smutne, ale ta gra jest już w produkcji od ponad roku, a autorzy jeszcze nie wiedzą, co to tak naprawdę będzie." Wyszło im chyba nieźle, hehe.

TO BYŁO NA TOPIE

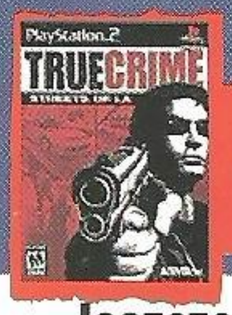
COLIN McRAE RALLY 2.0 na PS one.
„A teraz jeździć, ćwiczyć i rywalizować! To jedyne trzy słowa, które umiem rymować." – solidne i bezkonkurencyjne 9/10.

PERFECT DARK na N64
„Tryb multi jest rewelacyjny, a całość po prostu wysadza neurony. [...] Jeżeli nie masz PD, nie zasługujesz na to, by określać się mianem użytkownika N64." – 10/10.

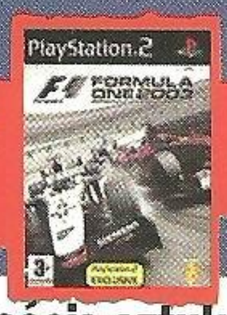
LEGEND OF DRAGOON
„LOD bardzo mi się podoba. I już od końca tego miesiąca powinna okupować listy przebojów. Jak na debiut w tej klasie, Sony spisało się rewelacyjnie." – 7/10.

LEGEND OF MANA
„Gra opowiada kilka historii, które zazębiają się ze sobą. A robi to w tak fajny i zgrabny sposób, że nie mogę zrobić niczego innego, tylko polecić ją Waszej uwadze." Ocena: 8/10

Sprawdź nowy fajniejszy sklep EXE: www.fajny.pl



TRUE CRIME W EXE ZA 59,-



F1 2003 W EXE 59,-

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Jeszcze tylko kilkanaście sztuk

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Dragon's Lair 2	39	Tiger Woods 2004	79	Colin 4	119	R:Racing Victory	169	POOL PARADISE (Snooker)	199
Time travellers + okulary	39	Tony Hawks 4	79	Evolution Skateborading	119	Devil May Cry 3	176	PSI OPS Mindgate Conspiracy	199
NBA LIVE 2002	69	TY TYSMANIAN TIGER 2		Evolution Snowboardnig	119	BATMAN BEGINS	179	Richard Burns Rally	199
Time Spliters	69	BUSH RESCUE	79	Getaway Black Monday	119	Fight Night 2004	179	Spy Hunter	199
007 Everything or Nothing	79	Viewtiful Joe	79	KILLZONE	119	FIGHT NIGHT Round 2	179	WRC 4	199
BURNOUT 2	79	Wolfenstein Oper.Ressurection	79	Ninja Assault	119	JAK 3	179	Ace Combat 5 SquadronLeader	219
Catwoman	79	WRC 2 Extreme	79	Shadow Hearts	119	FIFA 2005	185	Max Payne 2	219
Conflict Desert Storm	79	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Silent Hill 4 the room	119	Fifa Street	185	Smash Court Tennis 2	219
Disney ExtremeSkateAdventure	79	Final Fantasy X	89	Spiderman 2	119	NBA 2005	185	LMA Manager 2005	219
DJ Decs and FX	79	Gran Tourismo 3	89	STUNTMAN	119	NFL Street 2	185	Mercenaries	229
FIFA 2004	79	Gran Turismo Concept	89	TonyHawk's Undergrond	119	NHL 2005	185	Shrek	229
Final Fantasy X-2	79	Harry Potter Komnata taj.	89	Virtua Cop 1 & 2 Elite	119	Resident Evil Outbreak	185	SING STAR + MIKROFONY	229
Getaway	79	Jak 2 Renegade	89	XIII	119	Shadow of Rome	185	X-Men Legends	229
Goldeneye Rogue Agent	79	Jak and dexter	89	Bad Boys 2	129	UEFA Champions League 05	185	EYE Toy Play 2 + kamera	239
Harry Potter Quidditche	79	Kingdoms Heart	89	GTA VICE CITY	129	Onimusha 3	185	Ratchet and Clank 3	239
JB 007 Agent Under Fire	79	Ratchet & Clank2	89	King of Fighters Saga Contin.	129	Battle Engline Aquilla	189	Sly Raccoon 2	239
JB 007 Night Fire	79	Socom	89	Ape Escape 2	139	Bloodrayne	189		
Lord of the rings 2 Towers	79	SOCOM 2	89	Baldurs gate DA 2	139	Harry Potter Więzień Azka	189	JOYPAD Dualshock Sony	99
Lord of theRings Powr.Króla	79	WRC 3	89	Burnout 3	139	Rugby 2005	189	JOYPAD SAITEK RX	69,9
Magix Music Maker	79	Enter the matrix	99	METAL SLUG 3	139	Silent Scope 3	189	SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje Lub www.fajny.pl	
Medal of Honor Frontline	79	Freedom Fighters	99	Centre Court: Hard Hitter2	139	Simpson Road Rage	189		
Medal of Honor Rising Sun	79	Ghosthunter	99	Splashdown 2	139	Socom 2 + słuchawki	189	KABEL S-Video oryg. Sony	129,9
Need for Speed Underground	79	Gran Turismo 4 Prologue	99	Destruction Derby Arenas	149	War of the Monsters	189	KierownicaSAITEK Rx500	249,9
NHL Hitz Pro	79	NBA Live 2003	99	Great Escape	149	Alpine Racer 3	199	PILOT do PS2 oryginał	59,9
Raging Blades	79	Rally Fusion:Race of Champ	99	RUNE	149	Amplitude	199	Action Replay MAX	199
Ratchet & Clank	79	Syphon Filter: The Omega	99	Sly Raccoon	149	Broken Sword SleepingDragon	199	JOYPAD Analog.SoftTouch	69,9
Puyo Pop Fever	79	Tekken 4	99	Euro 2004	159	Champions of Norrath	199	Kabel LINK	19,9
Star Trek Shattered Universe	79	Tekken Tag	99	Futurama	159	Contra	199	Kabel Optyczny	49,9
Sims	79	Teenage Ninja Turtles	99	Gregory Horror Show	159	Def Jam Fight for NY	199	KABEL RGB/AV	29,9
Sims Bust'in out	79	CENA KILLER Mortal Kombat Deception 99 ZŁ.		Primal	159	F1 2004	199	KLAWIATURA	109,9
Spiderman The Movie	79			Rise to Honor	159	Gladius	199	Podstawka do ps2 CZARNA	29,9
SSX 3	79			Black and Bruised	169	Gran Turismo 4	199	Podstawka do ps2 SREBRNA	29,9
SSX tricky	79			EYE Toy Play 2	169	Indiana Jones&Emp.Tomb	199	Przedłużacz do joypada	19,9
Tenchu Wrath of Heaven	79	Casper	119	Mark of Kri	169	Metal Gear Solid 3	199		
TERMINATOR 3	79	Chaos Legion	119	No one lives forever	169	BA Street v3	199		

GADŻETY za DARMO

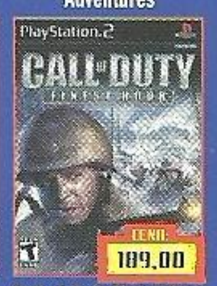
Medal of Honor European Asault

Jackie Chan Adventures

Star Wars Episod 3 Rvenge of sith

GTA San Andreas

GRAN TURISMO 4



Call of Duty Finest Hour

King of Fighters Maxtmum Impact

Ace Combat 5

Codziennie sprawdzamy ceny fajny.pl

DJ Decks

Meta Gear Solid 3 Snake Eater

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DEXTER 3

Splinter Cell Pand.Tom.

KILL ZONE

Splinter Cell Chaos Theory

Shadow of Rome

Batman Begins

Colin 2005

NBA Live 2005

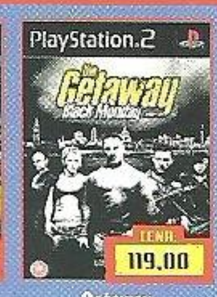
SPIDERMAN 2

Najlepsze ceny w tym kraju www.fajny.pl

Metal Slug 3

Ratchet and Clank 3

NEED FOR SPEED Underground 2



Getaway Black Monday

SLY 2 Band of Thieves

Tony Hawk Underground 2

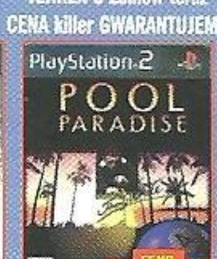
King of Fighters Saga Continues

TEKKEN 5 Zamów teraz CENA killer GWARANTUJEMY

Midnight Club 3

The PUNISHER

Syberia 2



Pool Paradise

Fifa Street

Playboy Mansion

Kya Dark Lineaga

Constantine

PC | PS2 | PS ONE | PSP

GRY GAME CUBE

18 Wheeler	119	Metroid Prime	139
Aggressive Inline	119	Metroid Prime 2	199
Batman DarkTommorow	69	Mortal Kombat DA	139
Bond 007 Everything or Noth..	79	NBA courtside 2002	139
Bond 007 Nightfire	79	NBA Street v3	189
Catwoman	109	NFS HotPursuit 2	119
Call of Duty Finest Hour	229	NFS Underground	79
Cel Damage	99	NFS Underground2	189
Crazy taxi	119	Pikmin	99
Dakar 2	99	Pikmin 2	229
Doshin the Giant	99	Pokemon Colosseum	229
Drome racer	119	Prince of persia	239
Disney Magical Mirror	119	RAINBOW SIX 3	119
Donkey konga PAK	239	Rally Championship	99
F1 Career Challenge	79	RESIDENT EVIL 4	218
Final Fantasy Crystal Cronicles	189	Soul Calibur2	139
Fifa World Cup 2002	109	Shark Tale (rybki z ferajny)	229
Fifa 2003	79	Shreek 2	229
Fifa 2004	79	Sims Bustin Out	79
Fifa Street	185	Spiderman	49
FIGHT NIGHT Round 2	179	Spiderman 2 the movie	229
Harry Potter komnata tajem	79	Super Mario Sunshine	119
Harry Potter Quidditche	79	Tony Hawks Underground 2	229
ISS 3	139	UEFA Champions League 05	199
LOTR Return of the King	79	Ty Tysmanian Tiger	99
LOTR Third Age	189	Ty Tysmanian Tiger 2	79
Luigi`s Mansion	129	UFC	119
Mario Party 5	139	Zelda	139
Medal of Honor Rising Sun	79	XMEN Wolverines Rev	119
Medal of Honor Frontline	79		
Mercedes World Racing	179	Karta 4 MB Joytech	59,90
Metal Gear Solid TS	249	Karta 8 MB Joytech	99,90

GRY GBA

Aggressive Inline	99,9	Next Generation Tenis	99,9
Batman Vegeance	119,9	NFS Underground	129,9
Breath of Fire	99,9	Pinball Challenge	99,9
Bond Everyth/nothing	119,9	PinkPanterPinkadelic	99,9
Britney's Dance Beat	69,9	Pokemon Rubby	199,9
Castlevania	159,9	Pokemon Sapphire	199,9
Chessmaster	99,9	Pokemon Fire Red	229,9
Driven	99,9	Pokemon LeafGreen	229,9
Duken Nuken	99,9	PRINCE OF PERSIA	99,9
Extreme Ghostbusters	99,9	ScoobyDoo Mystery Mayhem	99,9
Final Fantasy Tactics	199,9	Spyro 2 Season of Ice	99,9
GOLDEN SUN LOST AGE	189,0	Sum of all Fears	69,9
Gremlins	99,9	Super Mario	189,9
Hugo Bukkazoom	169,9	SWORD OF MANA	169,9
Jazz JackRabbit	149,9	Tarzan	129,9
Lego island 2	99,9	Terminator 3	99,9
Lost Vikings	99,9	The Scorpion King	169,9
Medal of Honor Infiltr	119,9	Rainbow Six	169,9
Mega Man 2	99,9	Turok Evolution	99,9
Mortal Kombat DA	149,9	Wario Land 4	189,9
Moto Racer	99,9	Zone of the enders	169,9
Mummy Man	149,9	X Men Wolverine's Revenge	129,9
NBA Jam 2002	99,9		

KONSOLE

Konsola Gameboy SP
- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 449,-

PS2 komplet+SingStar = 799,-
PS2 komplet+Getaway B.M.=799,-
PS2 komplet+Metal Slug 3=799,-

KONSOLA + GRA A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET I SPYTAJ O AKTUALNĄ CENĘ

KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

CENA: 699,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
CENA: 199,-

DUAL SCREEN
cena oczywiście najlepsza 645,- zł
w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,00
Project Rub / Feel the Magic	175,00
PGA Tour Golf 2005	139,00
Mr. Driller	175,00
Pokemon Dash	175,00
Polarium	139,00
The Urbz	139,00
Super Mario 64	175,00
ZOO KEEPER	175,00

wkrótce więcej gier !!!

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!!
a 2 karty kosztują tylko 169 zł
TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 119,-

FF 1+2 Origins 129,-

PS ONE – UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SĄ MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass	69,9	Final Fantasy IV+V	119,9	Medal of Honor + MOH Under	79,9	Smurfs	99,9	Worms	69,9
Alone in the dark	99,9	Firebugs	119,9	Micro Maniacs	69,9	Speed Freaks	69,9	Worms Pinball	99,9
Baby Felix Tennis	39,9	Formula 1 arcade	99,9	Mike Tyson Boxing	99,9	Stuart Little 2	99,9	Xevoius 3D/G+	89,9
Barbie Race&Ride	99,9	Formuła 1 '01	99,9	NHL 2000 Live	59,9	Super Star Soccer Pro	99,9		
Bond007:World isnt enought	39,9	Forsaken	129,9	NFS Porsche+MototRacer	79,9	Syphon Filter II 2CD oem	99,9	Karta pamięci 1 szt.	19,9
Buster and The Beanstalk	99,9	G-Police2:Weapons of Justice	99,9	Need For Speed 5 Porsche	39,9	The Hoobs	99,9	Karta pamięci 3 szt.	45,9
California Surfing	59,9	Gungage	59,9	One Piece Mansion	59,9	Theme Park World	49,9	Joypad	39,9
Cleopatra Fortune	69,9	Harry Potter Komnata Tajem	39,9	PGA European Tour Golf	69,9	Tiger Woods 99	69,9	Torba Playstation	69,9
Crisisbeat	69,9	Harry Potter Kamień Filozof	39,9	Pipe Mania 3D	59,9	Time Crisis Project Titan	99,9		
Destrega	99,9	In Cold Blood 2CD - oem	79,9	Puznic	49,9	TOCA 2	99,9		
Driver2	99,9	Kiss Pinball	69,9	Rapid Racer	69,9	Triple Play Baseball 2000	99,9		
Egypt II Heliopolis Prophecy	69,9	Kurushi Final	119,9	Rugrats Search for Reptar	49,9	UM Jammer Lammy	99,9		
Evo Space Adventure	39,9	Legend of Dragon 4CD oem	99,9	Rugrats Studio Tour	49,9	Urban Chaos	139,9		
Fade To Black	69,9	Lego Racers	99,9	Shadowman	59,9	Victory Boxing	69,9		
FIFA 2005	79,9	Magical Tetris Challenge	99,9	Silent Bober	99,9	Winnie The Pooh	99,9		
Final Fantasy 1+2	129,9	Medal of Honor Underground	39,9	Sled Storm	99,9	Wipeout	99,9		

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem.
Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 071-3537002
FAKSUJ: 071-3537010

DZWOŃ: od 10.00 do 21.00 071-3110358, 0601732888

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul... Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

DUAL SCREEN | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

BITEWNA

BITWA O STALINGRAD 19.08.1942

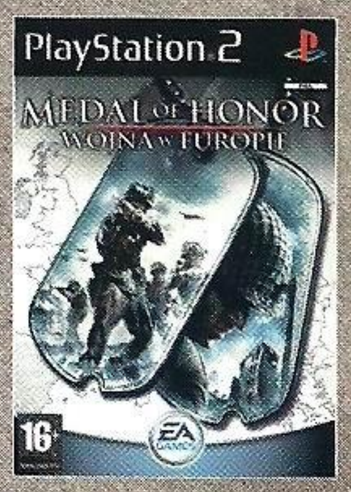
MEDAL OF HONOR
WOJNA W EUROPIE™

NIEPRZYJACIELSKA MASZYNA WOJENNA SZALEJE PO ZNISZCZONEJ EUROPIE.

Wcielisz się w postać porucznika Armii Stanów Zjednoczonych Williama Holta, agenta nowej jednostki do zadań specjalnych - Office of Strategic Services. Staniesz twarzą w twarz z atomowym zagrożeniem, zdobądź suche doki we francuskim St. Nazaire, zniszcz bazę tajnej broni w Północnej Afryce, dołącz do Rosjan, broń Stalingradu i weź udział w ostatniej kluczowej bitwie II Wojny Światowej, Bitwie o Bulge.

Los każdej bitwy, każdego miasta, każdego państwa i wreszcie całego świata jest na Twoich barkach. Adrenalina pomoże Ci poruszać się po polach bitew, wypróbuj swoją odwagę pod ostrzałem. Obejmij dowodzenie, poprowadź swój oddział do walki i przekonaj się jak zwykli żołnierze dokonują niezwykłych czynów.

mohea.ea.com **To nie zabawa. Zaciągasz się na ochotnika.**



16+ www.pegi.info

XBOX

PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE

EA GAMES

Challenge Everything™